Manuais de Cinema V
Histórias do Cinema
Luís Nogueira
Livros LabCom
2014

Luís Nogueira

Manuais de Cinema V

Histórias do Cinema

LabCom Books 2014

Índice

Introdução

Mesmo se o cinema começou com o ceticismo dos próprios progenitores que nele viam algo “sem futuro”, como referiram os irmãos Lumière, não deixa de ser certo que, enquanto arte, media ou entretenimento, o seu papel ao longo de mais de um século é de enorme relevância cultural e mesmo civilizacional. Múltiplo nas suas manifestações, variado nas suas implicações, complexo na sua feitura ou controverso nas suas concepções, ele não pode caber nunca numa história total e definitiva. Há sempre abordagens alternativas, entradas diversas, aspetos privilegiados, assuntos negligenciados. Assim será necessariamente. Daí que a obra aqui apresentada não tenha qualquer veleidade de um discurso definitivo ou exaustivo.

Diga-se mesmo que o que se pretende aqui é, de algum modo, conciliar as temáticas, marcos e análises canónicas, seja em termos de movimentos, autores ou sistemas, por exemplo, com uma atenção algo heterodoxa a aspetos que uma e outra vez, em nosso entender, são desmerecidos na sua relevância. Não procurámos qualquer ruptura deliberada com as abordagens tradicionais, mas, antes, intentámos complementá-las com novas perspetivas ou com a eleição de objetos alternativos ao padrão oficial da historiografia habitual.

Ocupámo-nos da identificação de tendências e tradições canónicas, certamente, mas demos igualmente atenção aos desastres e resistências que marcaram momentos importantes da história do cinema, não esquecendo as possibilidades e novidades que este meio ofereceu à relação do sujeito com o mundo e consigo próprio.

Esperamos que, desta forma, o estatuto social e cultural do cinema, mas também os instrumentos e discursos que o rodeiam, bem como as metamorfoses que foi sofrendo, sejam, mesmo que apenas com breves indícios ou descrições, observados com novos sinais ou compreendidos sob novos ângulos.

A organização do próprio livro não segue um modelo absolutamente ortodoxo, procurando antes insinuar pontos de contacto entre matérias. Ocupámonos das origens, como é obrigatório, mas também dos desafios, das técnicas e das artes de que se socorre, das linguagens e do que os autores fazem com estas, dos sistemas que o organizam e dos públicos que a ele se dirigem, dos géneros em que se enforma ou dos movimentos que o mudam, das histórias que conta ou dos temas a que atende.

Não é um livro que obrigue a uma consulta sequencial nem fragmentada, mas serve ambas as opções. Não relata a história do cinema, mas trata de histórias do cinema. Cada leitor encontrará o seu modo de adesão a esta obra e nela descobrirá desvios e lacunas, com certeza, mas também, esperamos, aberturas e surpresas.

1. Origens e Desafios

Taxinomia

Os nomes que o cinema tomou no início da sua história são desde logo indiciadores da complexidade desta nova arte ou técnica, como o preferirmos entender. A este nível, a taxinomia e a ontologia parecem desde logo cruzar-se: as coisas não são muitas vezes os nomes que lhes damos? Parece mesmo que nas diversas expressões utilizadas para se designar o cinema se experimentava a compreensão do mecanismo no modo como a ele nos referimos. As designações iniciais e provisórias deixam adivinhar desde logo, portanto, um problema que ainda na atualidade se mantém, como veremos adiante.

Mas vale a pena igualmente a alusão a dispositivos que precederam o cinema e que podem ajudar a compreender o que este é ou o que foi, e cujas designações foram usadas muitas vezes como metáforas para o próprio fenómeno cinematográfico ou certos aspetos do mesmo, surgindo a ele associados. Desde logo, relembremos a *camera obscura*, a qual, de algum modo, parece descrever igualmente a sala de cinema e o seu controlo da atenção do espectador pela escuridão envolvente. Podemos ainda referir a lanterna mágica, a qual, na ideia de magia que contém, precede já o maravilhamento do espetáculo cinematográfico que moveu multidões ao longo do século XX. Outras noções como fantasmagoria ou *cosmorama* precedem o cinematógrafo e dizem-nos muito acerca do cinema: fantasmas que se encarnam no ecrã, visões do mundo que nos são oferecidas. O teatro óptico de Reynaud e os demais brinquedos ópticos (fenaquistiscópio, zootrópio, etc.), precursores do cinema de animação, ou a espingarda fotográfica de Marey, são outros exemplos da longa sequência de inventos que nos colocou no caminho do cinema.

Mas é com o surgimento do cinematógrafo que a nomenclatura se torna prolifera, tentando e arriscando constantemente encontrar a mais exata das designações, propósito nunca totalmente alcançado, mesmo quando usamos expressões que tomamos como evidentes. Não é isso que ocorre quando usamos os termos cinema e filme? Será que o cinema está todo contido nos filmes? Será que todos os filmes são cinema? Será que o fenómeno cinematográfico e o fenómeno fílmico são a mesma coisa? Será que um pode existir sem o outro? E, afinal de contas, o que significa cinema: momento ou unidade de movimento? E cinematógrafo: escrita do movimento, escrita no movimento, escrita em movimento? E *filme*, não remete para película, o material utilizado? E quando um filme é digitalizado ou produzido em digital, é ainda um filme?

Como se constata, são inúmeras as questões sobre a realidade cinematográfica que podemos começar por colocar a partir dos próprios nomes com que nos referimos às coisas. Até se chegar ao cinematógrafo, foram vários os dispositivos que se lhe assemelharam, surgidos no furor tecnológico do final do século XIX, como, por exemplo, o cinetógrafo de Thomas Edison, a câmara com que os seus filmes eram feitos, e o seu equivalente, o cinetoscópio, a máquina para o seu visionamento. Gravar e ver seriam duas ideias bastante fortes no pensamento taxinómico do fenómeno cinematográfico nos seus inícios. Daí terem surgido inúmeras apropriações e conjugações da palavra grega *grafia*, que significa escrita ou gravação: *vitagraph* e *biograph* (escrita da vida), *animatograph* (escrita da vida ou da alma), *chronophotograph* (fotografia do tempo), *scenarograph* (escrita dos cenários). Quanto à visão, e ao visionamento, seu correlato, ela pode ser constatada no já aludido *cinetoscópio* (visão do movimento) ou em *bioscope* ou *viatscope* (visão da vida), *mutoscope* (visão da mudança) ou *motion pictures* e *movies*, como na terminologia americana ficariam conhecidos os filmes.

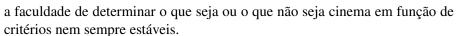
A preocupação com o registo do som, que, como sabemos, apenas seria resolvido em 1927, está também patente nas primeiras designações do cinema: do *vitaphone* (som da vida) ao fonógrafo óptico, do cinefonógrafo ao *câmarafone* ou ao *cine-fone*. São inúmeros os casos de tentativas taxinómicas que foram experimentadas nos primeiros anos para designar a nova tecnologia, as suas potencialidades e funções, onde se incluem ainda os jogos de luz (*lichtspeil*, em alemão) e o *photoplay* (que aparece mesmo num dos primeiros livros importantes sobre cinema, de Hugo Von Munsterberg). *Escultura em*

movimento ou *pintura em movimento* seriam outras designações que o cinema receberia antes da consolidação dos termos agora comuns.

A matéria do cinema

O cinema é não só a teoria e os termos que o nomeiam, mas também a forma como se materializa. Neste aspeto, podemos dividir resumidamente as posições em confronto entre os ecléticos e os reducionistas. No centro desta controvérsia (cada vez mais esbatida, datada e, em certa medida, inconsequente) está uma coisa muito simples: o suporte ou, para sermos mais precisos, a película e os seus substitutos. Desde o surgimento da tecnologia vídeo que se debateu a questão da película, da sua insubstituibilidade ou não, da sua vantagem técnica ao nível da textura, da definição ou da luminosidade das imagens. Uma e outra vez se falou da importância da base técnica para atingir determinados resultados estéticos (o que tem inteiro sentido, já que o cinema é uma arte eminentemente técnica): que a imagem televisiva, a imagem electrónica ou a imagem digital não se comparavam em termos qualitativos à imagem química, do celuloide.

De algum modo, os reducionistas pretenderam sempre resguardar o cinema na sua pureza técnica e fenomenológica: as propriedades da imagem, a experiência da sala de cinema, o tamanho do ecrã, a sensação de escala e imersão, o próprio labor quase artesanal da criação cinematográfica deviam funcionar como uma espécie de atestado de nobreza e soberania de uma arte que as tecnologias vídeo ou digital, por insuficiências várias, pareciam fazer perigar. Do outro lado, o confronto era travado por aqueles que não se inibiam de assumir o papel dos iconoclastas, dos destruidores de imagens, que com as suas vulgatas temerárias ou as suas paixões libertárias pareciam retirar ao cinema uma aura de aristocracia artística que sempre o procurou colocar ao nível de artes instituídas como a literatura, o teatro ou a pintura e contra derivações duvidosas como a televisão, ou, em tempos mais recentes, os videojogos, a banda desenhada ou o design. Para os ecléticos, com alguma dificuldade se aceita que o cinema possa ser reduzido a uma questão de matéria, um exclusivo estético ou uma autenticidade fenomenológica na sala escura. Não negam a evidência da relevância da técnica na experiência do criador ou do espectador, e mesmo nas propriedades estéticas da obra, mas tendem a não aceitar uma posição de ética quase ontologicamente normativa, ou seja,

a faculdade de determinar o que seja ou o que não seja cinema em função de critérios nem sempre estáveis.

Para os ecléticos – e inevitavelmente para os reducionistas, com o passar do tempo – as fronteiras tendem a esbater-se. São tantos os casos de contágio, de invasão, de reciprocidade entre os diversos suportes que qualquer superioridade técnica ou estética de um cinema feito da nobreza do celuloide se tornou insustentável. Entre o cinema e a televisão, entre esta e a internet, entre a internet e o cinema, entre o cinema e os videojogos, entre os videojogos e a televisão, tudo parece numa comunicação ininterrupta. Dizer onde cessa o cinema parece uma tarefa cada vez mais difícil. Os *bits* e os pixéis das tecnologias informáticas parecem cada vez mais impor-se como código comum, facilmente partilhável e convertível. Vídeo-arte, instalações, *tablets, smartphones*, animações, *banners, pop-ups*, menus, o que se queira: tudo parece em vias de comunicar com o cinema, para o influenciar ou por ele ser influenciado.

Arqueologia

Quando pretendemos reconstituir o percurso e os processos que conduziram à imagem cinematográfica, é sempre possível retornar ao momento fundador de toda a representação visual, ou seja, às imagens pré-históricas que, já elas, procuravam incluir elementos e sinais de movimento nas mesmas (sejam as absolutamente ancestrais pinturas rupestres ou as posteriores sombras chinesas, por exemplo). Apesar de tal exercício se poder revelar interessante e pedagógico, entendemos, porém, que se afigura mais relevante que nos concentremos nos inventos e artefactos que diretamente contribuíram para a genealogia específica da imagem cinematográfica. Neste labor arqueológico, faremos paragem em alguns factos e instrumentos cuja importância para a percepção da profundidade histórica do processo pré-cinematográfico é consensualmente assumida. Aqui fica uma breve descrição dos mesmos.

A câmara escura

Neste dispositivo está já contido o princípio óptico e técnico da máquina fotográfica e, por consequência, também da câmara cinematográfica. A descrição do seu efeito remonta à antiguidade, mas é sobretudo a partir do século

XVI que se assiste à sua proliferação, nos mais variados formatos (amplas ou miniaturizadas) e com os mais diversos usos (forma de entretenimento e espetáculo, auxiliar técnico dos desenhadores, etc.). De uma forma sucinta, podemos dizer que consiste numa caixa, de dimensões variáveis e completamente escurecida, com um pequeno orifício por onde entra a luz. Essa luz projeta na parede interior da caixa a imagem do exterior, mas invertida. Posteriormente, a introdução de lentes e espelhos haveria de permitir aumentar a imagem e corrigir a sua posição. A câmara fotográfica – que se baseia, como referimos, na câmara escura – não faz mais do que gravar esta imagem no negativo (ou qualquer outro suporte: vidro, papel, etc.). Ora, se sem a máquina fotográfica não teríamos cinematógrafo, podemos perceber o quanto a tecnologia cinematográfica deve à câmara escura.

A lanterna mágica

Trata-se de um dispositivo de entretenimento muito usado nos séculos XVII e XVIII em espetáculos de magia, por exemplo, pois o engenhoso jogo de projeção de imagens sucessivas parecia dar vida a fantasmas, espectros, demónios e demais monstruosidades e prodígios. É o antecedente de todos os dispositivos de projeção (entre os quais o projetor cinematográfico) e foi descrito pela primeira vez pelo erudito, matemático, físico e alquimista alemão Athanasius Kircher na sua obra *Ars Magna Lucis et Umbrae (A Grande Arte da Luz e da Sombra)*, em 1646. Permite projetar imagens pintadas em vidro sobre paredes brancas, mediante o uso de uma lamparina que funciona como fonte de iluminação. Efeitos de fumo e jogos de luz eram muitas vezes usados para acrescentar uma tonalidade dramática ou um ambiente terrorífico aos espetáculos. No século XIX, este dispositivo era ainda usado em sessões científicas para a projeção de imagens alusivas aos temas apresentados.

Dioramas e panoramas

Estes edifícios constituíam duas formas de entretenimento bastante populares durante o século XIX. Trata-se, em ambos os casos, de imagens pintadas, de grandes dimensões, representando vistas de cidades, paisagens pitorescas, eventos históricos ou batalhas famosas. Os espetáculos apresentados, que procuravam criar sensações de espanto e imersão nos espectadores, eram, por ve-

zes, enriquecidos com sofisticados jogos de luzes, acompanhamento musical e mesmo efeitos sonoros.

O termo panorama é pela primeira vez usado pelo pintor irlandês Robert Barker para descrever as suas imagens de cidades mostradas numa superfície cilíndrica, no final do século XVIII. Já o diorama é uma invenção de Jacques-Louis Daguerre, datada de 1822. Ambos os dispositivos funcionavam em grandes edifícios propositadamente concebidos para o efeito. A distinção entre eles tinha a ver com o papel e o lugar do espectador: enquanto no panorama são as pessoas que se movem para ver as cenas representadas 360º à sua volta, no diorama, os espectadores são movidos através de uma plataforma na direcção de uma nova tela e logo de uma nova cena ou vista. Mais tarde surge um outro tipo de panorama no qual as imagens se movem (daí a designação de *moving panorama*) em frente aos espectadores, enrolando e desenrolando em cada extremidade, e cujo desfile era acompanhado pelos comentários e descrições de um narrador.

O taumatrópio

Nos anos 20 do século XIX, surge um dos brinquedos ópticos mais simples e de enorme popularidade: o taumatrópio. Trata-se de um dispositivo muito fácil de conceber e construir: num disco de papel desenham-se imagens diferentes de cada lado (por exemplo: um pássaro e uma gaiola) e com duas pequenas cordas presas em cada extremidade faz-se rodar o disco. Resultado: as imagens parecem fundir-se. Supostamente, esta fusão das duas imagens numa só dever-se-á à chamada persistência retiniana, ou seja, ao facto de uma imagem persistir durante breves instantes na retina ocular, o que faz com que a imagem seguinte nela se funda.

O fenómeno da persistência retiniana merece uma especial referência: ao longo do século XX, a persistência da imagem na retina – fenómeno cuja teoria explicativa é apresentada por Peter Mark Rotget em 1825 – foi usada frequentemente para explicar a aparência de movimento com que somos iludidos na percepção de um filme. Porém, tanto este fenómeno como o efeito *phi* (que explicaria a fusão de duas imagens apresentadas rápida e alternadamente numa só) foram incontáveis vezes contestados. Eventualmente, a explicação para a percepção cinematográfica não se encontrará apenas na retina, mas no

complexo olho-cérebro, ainda que uma explicação definitiva careça, mesmo presentemente, de ser comprovada.

O fenaquistiscópio

Seja ou não a persistência retiniana uma explicação científica suficiente, a verdade é que a ilusão de movimento pode ser conseguida recorrendo aos mais diversos brinquedos ópticos que tão populares foram durante o século XIX. Um dos mais famosos é seguramente o fenaquistiscópio (a grafia do nome varia muito), cuja designação significa algo próximo de "enganador do olho".

Foi a partir das investigações e teses de Joseph Plateau que, no início da década de 1830, surgiu este dispositivo, o qual conhece várias versões, assentando sempre, contudo, numa série de imagens ligeiramente diferentes entre si desenhadas num disco que roda e que são contempladas (num segundo disco ou frente a um espelho) através de pequenas ranhuras, dando a sensação de movimento e animação.

O zootrópio

Ainda que existam referências muito antigas a este brinquedo óptico, a versão moderna do mesmo foi inventada pelo britânico William George Horner em 1834, embora apenas na década de 60 do século XIX tenha conhecido verdadeira popularidade. Assenta nos mesmos princípios ópticos do fenaquistiscópio, ainda que se distinga deste no que respeita ao design: enquanto o fenaquistiscópio consiste num disco que roda e cujas imagens observamos através de ranhuras, o zootrópio (que significa "roda da vida") consiste num cilindro com ranhuras através das quais contemplamos as imagens que rodam e se animam no seu interior.

O praxinoscópio

Este dispositivo, inventado por Charles-Émile Reynaud em 1877, é uma derivação do zootrópio. Tal como este, consiste num cilindro que faz girar as imagens, mas, ao contrário do que sucede no zootrópio, as imagens são refletidas num conjunto de espelhos colocados no centro do cilindro. Em 1889,

Reynaud apresenta o seu Teatro Óptico, uma versão modificada do praxinoscópio que lhe permite projetar pequenas sequências animadas num ecrã.

A fotografia

A primeira fotografia (uma vista a partir de uma janela) foi conseguida por Nicephore Nièpce em 1826. A partir desse momento, nada no mundo das imagens se manteria igual. Sem dúvida que um novo tipo e um novo regime de imagens se iniciava, o qual instaurava uma forma inédita de representação da realidade: passando-se do manual ao mecânico, nada seria como dantes no universo da representação visual.

Posteriormente, em 1839, é anunciado o daguerreótipo, um processo que permitia reduzir significativamente o tempo de exposição necessário para a captura de uma fotografia e que conheceu muita popularidade durante as décadas seguintes. Este processo apresentava, porém, o inconveniente de funcionar como um positivo, o que impedia a sua reprodução em série. Esta dificuldade seria resolvida no mesmo ano pelo químico inglês William Fox Talbot que conseguiu aperfeiçoar o processo de negativo, permitindo a cópia de infinitas imagens a partir de um original em papel.

Em 1887, o reverendo americano Hannibal Goodwin apresenta a primeira tira de filme em nitrato de celulose, o chamado celulóide, que, posteriormente, haveria de fazer a fama e a fortuna da célebre Eastman-Kodak Company e se revelaria fundamental para o registo das imagens cinematográficas.

Séries fotográficas de Muybridge

Na década de 70 do século XIX, uma aposta entre o senador americano Leland Stanford e um amigo haveria de originar algumas das imagens mais famosas e emblemáticas da arqueologia do cinema. Eis em que consistia a aposta: Stanford queria saber, durante o galope de um cavalo, em que ordem as suas patas se moviam e se, em algum momento, as quatros patas se descolavam simultaneamente do chão. É então que contrata o fotógrafo inglês Eadweard J. Muybridge para que este realize um estudo que permita responder a tal inquietação. De forma resumida, podemos descrever o dispositivo inventado por Muybridge do seguinte modo: um conjunto de 12 e depois de 24 máquinas fotográficas (chegando mesmo, posteriormente, aos 100 aparelhos) é alinhado

junto ao percurso do cavalo e o seu disparo é acionado pelos próprios animais ao pisarem os fios que se encontram no seu trajeto, o que permite o registo de séries de imagens de instantes consecutivos. A primeira série de fotografias é apresentada em 1878. Mais tarde, Muybridge encontraria forma de projetar as imagens em sequência recorrendo ao zoopraxiscópio, possibilitando a aparência de movimento das mesmas.

A cronofotografia de Marey

O estudo de Muybridge serviu de inspiração para o trabalho do fisiologista francês Étienne-Jules Marey. Marey levou a cabo um vastíssimo conjunto de experiências que originariam aquilo que se designa por cronofotografia, processo apresentado em 1882.

Ao contrário do que sucedia com as séries de Muybridge, nas quais cada momento de um acontecimento correspondia a uma imagem individual, no processo de Marey as diversas poses ou movimentos de uma ação são gravados na mesma placa circular, a qual roda a cada disparo da chamada 'espingarda fotográfica'.

Ao longo do tempo, Marey procedeu ao registo de incontáveis imagens de atletas, animais e demais seres em movimento, permitindo um conhecimento detalhado das fases deste.

O cinetoscópio e o cinetógrafo

Thomas Edison é um dos nomes fundamentais tanto do pré-cinema como das primeiras décadas do próprio cinema. A ele se devem igualmente inúmeras invenções que saem do âmbito da indústria cinematográfica, como a lâmpada elétrica e o fonógrafo. Seria, aliás, com o intuito de encontrar um complemento visual para o fonógrafo que Edison desenvolveria a sua câmara para captação de imagens em movimento, o cinetógrafo. Recorrendo a este dispositivo, Edison e o seu assistente e co-inventor William K. L. Dickson seriam os primeiros a filmar com tiras de celuloide perfurado, acabando por determinar o formato estandardizado dos 35mm.

Nas imagens criadas, Edison quis desde logo contar (brevíssimas) histórias ou episódios e não apenas estudar o movimento, fazendo filmes com durações até 30 segundos, quando o habitual se ficava pelos dois segundos.

Como forma de visionamento dos filmes feitos, Edison desenvolve o cinetoscópio (cuja patente, bem como a do cinetógrafo, regista em 1891), uma caixa operada através de moedas e com um orifício por onde era possível visualizar as imagens que desfilavam no seu interior.

Pioneiros

Se a narrativa se tornou o molde preferencial do cinema clássico, e se essa quase universalidade se mantém até ao presente, é certo igualmente que tal vocação ou potencialidade não é intrínseca ao próprio cinema nem inaugura o seu património formal. Queremos com isto dizer que antes de um predomínio da narrativa na produção cinematográfica mundial, o cinema começa por ser um espetáculo entre outros, não necessariamente um meio para contar histórias, mas antes um fator de atração e espanto tecnológico e científico. As histórias, na sua maior sofisticação, ambição e depuração chegariam mais tarde.

Usualmente aponta-se a distinção entre os trabalhos dos irmãos Lumière e a obra de Georges Méliès como uma espécie de separação genérica e paradigmática que acompanharia toda a história do cinema: de um lado, uma propensão para o realismo, uma atenção ao quotidiano e ao prosaico, uma certa fidelidade do olhar em relação aos acontecimentos e aos intervenientes; do outro, uma ambição criativa que dispensa a realidade e procura no cinema uma forma quase mágica e onírica de invenção de mundos e realidades alternativas. Se, esquematicamente, esta diferenciação é bastante operacional, não podemos contudo deixar de alertar que ela está longe de resumir a enorme diversidade morfológica e temática que o cinema conheceu e conhece.

Mas voltemos aos irmãos Lumière, pois é a eles e ao seu cinematógrafo que, pelo menos simbolicamente, se deve a fortuna da sétima arte. Industriais da área da fotografia, são apenas mais uns dos atores que por essa altura concorriam pelo registo mecânico do movimento em imagens. O cinematógrafo, o dispositivo que funciona simultaneamente como máquina de filmar e de projetar, é patenteado em 13 de Fevereiro de 1895 e apresentado numa sessão pública pela primeira vez em Paris em 28 de Dezembro de 1895. Esta data ficaria assinalada na história do cinema como o momento oficial do nascimento deste. Esta primeira sessão de acesso pago consistia num programa de

cerca de 20 minutos durante o qual são apresentadas 10 curtas-metragens, de entre as quais se destacam *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* ou *L'Arroseur arrosée*. Outra curta-metragem que se tornaria emblemática (mitológica ou factualmente) do sucesso e do espanto do cinematógrafo é *L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat*, durante o visionamento da qual, supostamente, os espectadores teriam abandonado a sala com medo que o comboio que surge no filme os abalroasse. Nos anos seguintes, os irmãos Lumière mandam projecionistas e operadores num périplo que poderíamos qualificar de planetário, o que faz com que no virar do século o cinema seja já conhecido em todo o mundo.

Este sucesso imediato do cinematógrafo e do cinema contraria aquele que terá sido o vaticínio dos próprios Lumière para a sua criação: "uma invenção sem futuro". Consta da lenda da primeira sessão de cinema que será este o modo como a família Lumière terá declinado a oferta de aquisição do dispositivo por parte de Georges Méliès, um dos participantes nesse evento. Supostamente, os Lumière não viam no cinematógrafo mais do que uma curiosidade técnica, oportuna para efeitos de estudo científico, mas sem retorno comercial promissor. É precisamente esta ideia do cinematógrafo como uma espécie de curiosidade tecnológica que perpassará as produções dos primeiros anos do cinema – consta, aliás, do anedotário dos primeiros anos do cinema que, por vezes, os movimentos das folhas ou do fumo reproduzidos numa imagem captavam mais a atenção dos espectadores do que os acontecimentos mostrados. Há, portanto, no início do cinema, uma tendência mais para o exibicionismo tecnológico do que propriamente para a narração.

Esta lógica exibicionista está bem patente e percorre toda a obra fundamental de Georges Méliès. O seu entendimento do cinema faz-se sobretudo a partir da ideia de atração e espetáculo. Através do cinema, ele elevava a um novo nível de sofisticação técnica e espetacular virtuosismo os truques de magia e ilusionismo que criava no Teatro Houdin que geria. O extraordinário potencial técnico que o cinematógrafo lhe proporcionava era um precioso adjuvante na preparação dos truques ilusionistas – e aqui a ideia de truque é decisiva em dois aspectos: por um lado, Méliès dirige-se ao seu público, explicitamente, não para lhe contar uma história, mas para o enganar, espantar, distrair; por outro, estes truques de ilusionismo constituem um dos primeiros e determinantes momentos da génese dos efeitos especiais e visuais.

Esta ideia do cinema como uma forma de espanto, de atração, de espetáculo, de deslumbramento pode ser atestada ainda por fenómenos como as Hays Tours, uma espécie de antecedente dos parques temáticos que surgem no início do século (1903), que consistia na projeção das imagens numa carruagem que simulava um comboio e a respectiva viagem. Esta ideia do cinema como uma atração inusitada, como um espetáculo inigualável, como uma experiência plena, não cessaria de retornar ao longo da história do cinema, das mais diversas formas: na encenação de situações vertiginosas (duelos finais em abismos medonhos nos filmes de ação e aventura); na encenação e cenografia feéricas e embriagantes dos musicais; na adopção do *cinemascope*; na recente revitalização do 3D, de que *Avatar* será o mais marcante exemplo.

Podemos então dizer que, resumidamente, o cinema começa por ser uma experiência tecnológica (cujo objetivo primordial é registar o movimento), torna-se um espetáculo de feira e de variedades (parte integrante dos programas de *vaudeville*), transforma-se num entretenimento de massas, procura ser uma arte e acaba a influenciar decisivamente outros meios e a ser influenciado por eles (como a televisão, a banda desenhada, os videojogos, o teatro ou a literatura). Esta pode ser uma versão condensadíssima da história do cinema. Mas voltemos atrás, pois tudo começou de forma bem humilde. Na sua génese, o cinema está absolutamente apartado e afastado do prestígio artístico e cultural de que gozavam artes como a pintura, a literatura ou o teatro. O seu contexto inicial é, pelo contrário, eminentemente popular, podendo mesmo dizer-se que as suas raízes são plebeias e operárias (não nos esqueçamos que são os emigrantes que fazem o sucesso da primeira rede de salas, os *nickelodeons*, no início do século XX).

Este público indiferenciado que inicialmente dá atenção ao cinema é o público dos espetáculos de variedades e demais eventos populares, onde se misturam números cómicos, peripécias burlescas, truques de magia, *freak shows*, concertos ou malabarismos, usualmente apresentados por um anfitrião ou mestre de cerimónias que introduz e/ou comenta o espetáculo. São, portanto, eventos destinados claramente às classes populares (estes espetáculos de variedade são conhecidos por *vaudeville* nos EUA ou por *music hall* em Inglaterra, e são muito bem sucedidos na segunda metade do século XIX e nas primeiras décadas do século XX junto das classes sociais menos abastadas). O cinema é, então, nestes primeiros anos, um espetáculo de feira, conceptualmente próximo dos parques de diversões, dos museus de cera ou do circo,

e bem afastado do prestígio intelectual e da solenidade cultural da literatura, do teatro, das artes plásticas ou dos museus, estes especialmente dedicados e frequentados pelas classes mais poderosas.

David W. Griffith

Ao dedicar-se à adaptação de obras literárias, o *film d'art* prenuncia, logo na primeira década do cinema, aquilo que, de alguma forma, seria o destino futuro deste meio: a narrativa. Mas para se chegar aí, uma série de etapas haveriam de ser ultrapassadas e um conjunto de géneros e estilos haveria de mudar ou desaparecer e outros surgir. Antes de mais, para que se rumasse à autonomia do universo diegético, isto é, do mundo da narrativa, da história que se conta, seria necessário que personagens e espectadores se apartassem para mundos diferentes. Por isso, os atores (e, intrinsecamente, as personagens) não podiam olhar para a câmara ou dirigir-se ao espectador. Esse olhar na direção da câmara, que, por princípio, destrói qualquer suspensão da descrença, foi um dos aspetos que foi preciso modificar. Mas podemos apontar uma série de características ou convenções que configuravam o estilo cinematográfico inicial e que foram progressivamente abandonadas, em proveito da transparência narrativa, como o plano fixo, a perspectiva teatral (e consequente centralidade, horizontalidade e frontalidade da ação) ou a ausência de montagem dentro e entre sequências. Em seu lugar, vemos surgir uma série de normas ou rotinas que acabam por instituir a narrativa na sua fórmula mais característica: a coerência espacio-temporal deve ser prioritária, a causalidade das ações e a motivação das personagens devem ser inteligíveis e o fechamento narrativo deve ser intrínseco à própria história (ao contrário do que ocorria anteriormente, em que as histórias contadas eram conhecidas do público, que as completava com informação de contexto, como sucede nas inúmeras versões da Paixão de Cristo então apresentadas).

Do ponto de vista estritamente cinematográfico, uma série de dispositivos e formulações discursivas se tornaram indispensáveis: a atenção ao *raccord* (isto é, a continuidade lógica das ações mostradas através dos planos), os grandes planos (*close-up*), como forma de sublinhar dramaticamente a ação, o plano subjetivo e demais pontos de vista (de que o trabalho do pioneiro inglês George A. Smith constitui notável precursor), o campo/contra-campo, que supostamente se deverá a Ralph Ince, que o introduziu em *His Last Fight*, de

1913, e que se tornaria comum nos anos 20, a linha do olhar, que terá sido formulada no final dos anos 10, bem como soluções técnicas como a íris ou o *dissolve*. Qual o propósito de todas estas preocupações ou quais as suas consequências? Em última instância, a transparência narrativa, a procura da melhor forma de contar uma história.

Neste sentido, mesmo não descurando o trabalho de realizadores como Edwin S. Porter ao nível da montagem, há um nome que se destaca de tal modo dos demais que o epíteto de "pai do cinema narrativo" lhe é frequentemente associado: David W. Griffith. Se é verdade que muito reiteradamente se disse que Griffith não inventou verdadeiramente nada do que o tornaria notado, o certo é que o modo como depura e sintetiza todos os procedimentos necessários a um bom desempenho narrativo é digno de nota. Até atingir o pico da sua mestria com os clássicos *Birth of a Nation* (o primeiro *blockbuster* da história, de algum modo, um sucesso arrasador e uma obra polémica, estreado em 1915) e *Intolerance* (um fracasso de bilheteira, desmedido na sua grandiosidade cenográfica e na sua complexidade formal, estreado em 1916), Griffith produz mais de 450 curtas-metragens para a Biograph, entre 1908 e 1913. É aí que faz a sua aprendizagem do uso da escala de planos, que avança nas possibilidades da montagem alternada e paralela, que aperfeiçoa a continuidade narrativa, evitando saltos ininteligíveis nas ações, que depura o modelo clássico de realização e montagem: um *establishing shot* para contextualizar a ação seguido de novos e mais detalhados ângulos nos planos seguintes. Em *Intolerance* usa uma grua para movimentos de câmara que procuram tirar partido dos megalómanos cenários construídos para o efeito, imitando a extravagância dos épicos italianos que o influenciaram como *Quo Vadis?* (1912) ou *Cabiria* (1914).

O seu fiel diretor de fotografia, Billy Bitzer, contribuiria de igual modo para o seu *métier*, ao usar *back lights* que criam um halo em volta dos atores e recorrendo à fotografia de fundo desfocada, uma solução tão comum posteriormente.

Resistências

Uma forma curiosa de olharmos a história do cinema pode assentar na observação das várias resistências que a atravessam. Quando procuramos a espe-

cificidade do cinema enquanto forma de expressão, verificamos que as diversas recusas e tensões que este viveu se afiguraram fundamentais para que o mesmo se tornasse no que foi e no que é. Verificamos, portanto, que o cinema se afirmou tanto ou mais através da negação ou da transformação de princípios e processos alheios quanto da depuração ou da assunção de valores e procedimentos próprios.

O que propomos agora é uma recapitulação de algumas dessas resistências e recusas, com motivações de vária ordem, conforme a época ou o pretexto, ora técnicas, ora estéticas, ora éticas, ora doutrinárias, ora teóricas, ora eminentemente artísticas. Começamos pela mais contundente de todas: a recusa de um futuro, patente no ceticismo com que os próprios pais do cinematógrafo, a família Lumière, encararam o seu próprio invento, diminuindo-o (à época, eventualmente, com razão), a uma mera e humilde curiosidade científica para a qual não auguravam promissora posteridade ou garantida prosperidade. A recusa está, portanto, logo na génese deste meio.

Ainda numa fase inicial, uma das mais insistentes recusas, e um dos motivos dos primeiros manifestos pela especificidade do cinema enquanto arte autónoma, visa a narrativa. O cinema experimental dos anos 1920 (nas sua diversas modalidades: o cinema puro da vanguarda francesa ou o cinema absoluto dos abstracionistas nórdicos, por exemplo), embora uma e outra vez caindo na tentação ou na necessidade da narrativa, por mais esparsa que ela se revelasse, procurou insistente e consistentemente abdicar da narrativa como principio estrutural do seu discurso. A narrativa chegaria mesmo, neste contexto, a ser vista como uma espécie de erro ontológico ou falha artística.

Ainda que de modo mais amenizado e menos virulento, tanto o cinema de autor mundial como o cinema independente americano, tomaram a narrativa clássica como um desafio a ser enfrentado em modo de desconstrução, num movimento que, iniciando-se nos anos 50 e 60 com obras como *Rashomon* ou *O Último Ano em Marienbad*, conheceria no final do século XX uma multiplicação extraordinária de revisões da lógica narrativa e de recusa da sua linearidade e inteligibilidade. Como referiu Godard, um filme terá sempre um princípio, um meio e um fim, mas não necessariamente por esta ordem. Esta resistência à narrativa foi, como ocorreu nos anos 20, por vezes acompanhada de uma recusa do dramatismo teatral e compensada frequentemente com uma aproximação à música e à pintura.

Se pensamos em termos de técnica, podemos reconduzir a resistência pelo menos ao conflito do cinema com a televisão e, depois, com o vídeo desde os anos 1950. Em primeiro lugar, um conflito para tirar as pessoas de casa e as levar à sala de cinema, de onde o comodismo doméstico da televisão as tinha arredado, e que se manifestou na grandiosidade do *cinemascope*, na disseminação da cor ou nas primeiras experiências em 3D; em segundo lugar, um conflito que pretendia estabelecer uma aristocracia estética associada à definição extraordinária da imagem fílmica contra a deficiência da imagem televisiva e videográfica, e consequente depreciação hierárquica destas; em terceiro lugar, um conflito contra uma retórica e uma estilística que, herdada do cinema, a televisão viria a convencionalizar, normativizar e estereotipar até ao mais confrangedor empobrecimento: grandes planos para compensar a baixa definição da imagem televisiva e campo/contra-campo para agilizar os processos de produção. Desta realidade depauperante, continua o cinema a sofrer ainda hoje na sua dimensão mais *mainstream*. Porém, uma reiterada nostalgia purista pela película acabaria por ser definitivamente vencida pela maior definição e maior flexibilidade das tecnologias digitais.

Ainda no contexto da técnica, importa sublinhar o conflito que se tem verificado nos últimos tempos no que respeita aos interfaces: a defesa da sala de cinema como local privilegiado e quase mágico e exclusivo da experiência cinematográfica plena tem-se manifestado num menosprezo mais ou menos acentuado pelos novos ecrãs para onde a prática espectatorial tem consistentemente migrado: ecrãs de televisão, monitores de computador ou ecrãs de telemóvel são objeto de constante recusa e resistência. Ainda a propósito do digital, refira-se que as possibilidades criadas pelas tecnologias de CGI no que respeita aos efeitos visuais tem alimentado um discurso de resistência contra a espectacularidade dos mesmos em favor da reivindicação de um cuidado reforçado com a narrativa e a emoção.

Outra recusa que podemos observar é a da ilusão de transparência narrativa defendida e criada pela narrativa clássica americana, particularmente com o neo-realismo e a *nouvelle vague*, momentos em que o cinema começa não só a aperceber-se da sua artificialidade como a contestá-la. Esta resistência à transparência provém já das vanguardas dos anos 20, percorre em larga medida o cinema experimental dos anos 60, podendo ser também encontrada no cinema de animação ao longo de toda a sua história. Esta propensão para a auto-reflexividade e para a disrupção da transparência narrativa ocorreu igual-

mente num género clássico, a comédia, que, nas obras iconoclastas de autores como os irmãos Marx, Mel Brooks ou Woody Allen, se tem ocupado deste tópico discursivo sob a forma da paródia.

Não deixará de ser irónico, ou mesmo paradoxal, mas é pelo menos divertido, que o cinema tenha igualmente recusado uma conquista técnica que tão longa, paciente e abnegadamente foi perseguida: o som, precisamente. Não é incomum ouvir-se que a introdução do som síncrono no cinema no final da década de 20 significou o fim da sua mais prodigiosa era de experimentação artística e ousadia criativa. A predominância do diálogo vinha colocar em questão essa espécie de linguagem universal que na mímica e na *decoupage* encontrara até então o seu material, bem como dispensar a inventividade visual necessária para transmitir por imagens aquilo que as palavras não podiam dizer ou explicar. A submissão das imagens à narrativa, ao texto e às palavras significava uma depreciação da sua capacidade simbólica e do seu potencial icónico. No final dos anos 1920, as vozes que se insurgiram contra o som no cinema estavam longe de ser irrelevantes: Charles Chaplin, o mago da mímica, via nas palavras um perigo ameaçador para a sua arte predileta; Eisenstein e seus correligionários advogavam para o som no cinema um estatuto *contrapontual* que o colocasse em igualdade de circunstâncias e valor com as imagens. Que o som síncrono trouxe para o cinema uma primazia da palavra que subalternizou a inventividade visual é o que nos diz em jeito de elegia e desastre Norma Desmond em *Sunset Boulevard* (1950), o clássico de Billy Wilder que tão bem retrata e reflete sobre a transição decisiva no cinema do mudo para o sonoro. Mas que o som se tornaria igualmente uma matéria de primeira importância, bem o demonstra a obra de gente tão diversa como Jacques Tati ou David Lynch, para já não falarmos na animação e no musical (e, num outro género audiovisual, no videoclip).

Continuando esta enunciação de recusas, podemos falar igualmente desse gesto de renuncia dos atores que Bresson tão insistentemente reiterou, ainda que outros antes o tenham igualmente feito, dos soviéticos Vertov, Pudovkin ou Eisenstein aos neo-realistas. A questão coloca-se contra um dos pilares essenciais da narrativa cinematográfica convencional: os atores profissionais e até, de modo mais radical, as vedetas. O que se procura contrariar é o recurso que o ator profissional tenderá a fazer de todos os dispositivos e truques do seu oficio. O recurso a atores não-profissionais procura precisamente a autenticidade e ingenuidade que o treino e a profissionalização elidem, ou seja,

procura aquilo que nenhuma formação ou nenhum ensinamento tolheu ainda. Bresson chamava modelos e não atores a estes participantes dos seus filmes.

Acontece muitas vezes que, onde uns veem o específico fílmico, outros veem uma interdição. Ainda hoje, se nos questionarmos sobre o elemento específico do cinema, é difícil que não ponderemos a montagem como uma das caraterísticas candidatas a tal honra. De Kuleshov a Eisentein, bastar-nos-ia a insistência com que os pioneiros soviéticos enalteceram, nos anos 20, o papel da montagem para aceitarmos o seu papel fulcral no discurso fílmico. No entanto, André Bazin haveria de rever (e de certa maneira reverter) esta aparente evidência. E postulou um princípio para a montagem que não só levanta inúmeras e interessantes questões teóricas como se tornou uma espécie de património doutrinário de muito do cinema de autor clássico e contemporâneo: quando dois ou mais elementos de uma ação são fundamentais para a percepção integral (ou íntegra, poderíamos perguntar) da mesma, não se pode cortar, ou seja, a montagem é interdita. Aparentemente subjetivo na sua formulação, este preceito seria na prática bem compreendido por inúmeros realizadores que opuseram a um cinema da montagem, descendente, de algum modo, da cinematografia soviética dos anos 20 ou do cinema clássico americano, um cinema do plano e da duração, como ocorre com Andrei Tarkovski ou Bela Tarr.

A tensão entre ficção e documentário, por seu lado, conduziu-nos frequentemente a paradoxos e dificuldades inultrapassáveis. Estabelecer distinções estanques entre géneros não é fácil ou eventualmente possível. De algum modo, também neste campo o cinema, ou uma certa concepção de cinema, assentou sobre a premissa de uma recusa: sob o pretexto de que a ficção mais não será do que uma forma de reinventar a realidade, deturpando-a para artificiosamente a embelezar ou dramatizar, o documentário resolveu responder através de uma recusa da ficção. Há certamente neste gesto uma atitude de grandes implicações éticas, já que o cinema se vê confrontado com as consequências dos seus procedimentos, impondo-se restrições ou compromissos. Olhar a realidade como ela se nos apresenta, mesmo que a refaçamos criativamente, deve obedecer a uma série de princípios capazes de salvaguardar uma legitimidade moral na relação ao mundo que, essencialmente, respeite a integridade ontológica deste ou de caráter do indivíduo. Ao trocarem o estúdio pela rua, os neo-realistas, na segunda metade dos anos 40, não estavam a fazer mais do que isso mesmo: recusar a manipulação e ir de encontro às coisas; o

mesmo se pode dizer do que Vertov já defendera antes, nos anos 20, ao recusar atores, enredo e ficção; ou do que o cinema direto e o *cinéma vérité* fizeram depois. Em todos os casos, trata-se de dar uma atenção central à realidade, seja para a acolher, seja para a provocar.

Num certo sentido, o cinema nasceu no interior do mercado. Os *nickleodeons* dos primeiros tempos, e os *movie palaces* que logo lhe sucederam, são bem exemplos dessa relação imediata que o cinema estabeleceu com a economia. Não por acaso, o cinema tornar-se-ia o espetáculo de massas mais relevante durante larga parte do século XX, sendo que o *blockbuster* continua a impor a sua lógica dominadora, ao passo que o cinema independente ou artístico parece recorrentemente ameaçado. Nesta encruzilhada é possível reconhecer duas atitudes de recusa: os partidários de um cinema de autor intransigente denegam o espetáculo de massas enquanto mera vacuidade e simplista espalhafato; o espectador prosaico recusa o cinema de autor como pretensioso e elitista, quantas vezes hermeticamente impenetrável. A crítica tenta fazer a ponte; já o novo cinéfilo, educado nos pressupostos (in)formais da pós-modernidade, não vê muitas vezes aqui incontornável incompatibilidade.

O cinema pareceu desde o início assumir, com gáudio, a sua condição de arte de síntese, capaz de congregar em si os diversos meios e formas de expressão que o precederam. As inscrições gráficas ou a escrita foram tidas durante o mudo como um suporte da narrativa, que, à falta de diálogos, servia a clarificação desta. Com o fim do mudo, desaparecem progressivamente as inscrições gráficas, limitadas à mera existência em legenda ou nos genéricos. Uma longa tradição de expressão artística, proveniente, por exemplo, dos manuscritos medievais, da imprensa escrita, do design gráfico ou da banda desenhada, que agora se prolonga na publicidade e nos videojogos, era assim arredada da maioria do cinema dominante. As experiências com o texto enquanto inscrição com valor estético ou discursivo de pleno direito são relativamente esparsas e quase sempre provocatórias: se excluirmos o cinema de animação e as suas onomatopeias características, apenas em obras pontuais como as de Godard e de Greenaway, por exemplo, o texto, enquanto dispositivo gráfico e não oral, tem realmente importância.

Se entrarmos no campo da moral, duas realidades foram desde há muito votadas a uma recusa e resistência que umas vezes passa pela precaução outras pela censura. O sexo e a violência, com todos os elementos e nuances

que os envolvem, da linguagem obscena às metáforas eróticas, das drogas ao álcool, foram objeto de um ocultamento nem sempre bem sucedido. O mais conhecido instrumento destas proibições foi o código Hays que vigorou entre a primeira metade da década de 1930 e a segunda metade da década de 1960. A recusa destes temas encontrou o seu contraponto em géneros marginais: do cinema experimental ao cinema pornográfico, do cinema *gore* ao *snuff movie*, estes assuntos espartilhados pelo *mainstream* encontraram as suas vias de fuga em mais do que um contexto. O seu apelo popular e a força pulsional dificilmente podem ser abafados por um decreto cultural ou por uma mais ou menos consensual norma civilizacional.

O cinema chegou mesmo a recusar os seus próprios meios. Sabemos que a animação pode muito bem sobreviver sem o cinematógrafo: os *flip-books* e demais brinquedos ópticos são disso um bom exemplo, cujos princípios encontraram nos filmes de Len Lye, Stan Brakhage ou Norman Mclaren, feitos através da pintura, da rasura ou da perfuração direta de película, um local criativo propício. Mas se os instrumentos de captação de imagens puderam ser recusados por vários, sobretudo da área do cinema experimental, houve igualmente quem, num gesto de pura arte conceptual, denegasse também a necessidade do ecrã, como aconteceu num dos eventos (Film and Film 4) do movimento Fluxus, em 1965, promovido por Takehisa Kosugi, o qual consistia numa simples projeção sem bobina numa superfície de papel, a qual, num gesto iconoclasta totalmente radical era destruída no final. O cinema dispensava, assim, o filme, a câmara e o ecrã.

Igualmente importante é a atitude de resgate precisamente daquilo que é recusado pelo cânone ou pelo *mainstream*, assumida por aqueles que, por provocação, paixão ou nostalgia, vivem do que poderíamos chamar de *lixo*filia, da recuperação do que é descartado ou desprezado. Podemos dar dois exemplos de autores relativamente recentes, mas que surgem no seguimento de uma série de outros arqueólogos do *trash* e do despeitado: falamos de Quentin Tarantino que, do seu primeiro filme, *Reservoir Dogs* (1992), à experiência *grindhouse* que, em 2007, partilhou com Robert Rodriguez, outra coisa não tem feito senão sondar e revelar valia estética onde a incompetência parecia grassar; e falamos de Michel Gondry, que faz do amadorismo, do bricolage, do *kitsh* e do infantil a sua matéria temática e o seu procedimento criativo. Que um como o outro não deneguem com certeza a influência de tão ilustres parodiantes como Mel Brooks ou Serigio Leone, que ao *slapstick* ou ao *pe-*

plum foram buscar o lado *naif* e inofensivo para criarem obras de primeira ordem no cânone de géneros como a comédia ou o *western*, deve-nos fazer perceber que o valor de tudo é provisório e circunstancial.

Um outro motivo de tensão em toda a existência do cinema tem a ver com o seu lugar no sistema das artes. Se é verdade que desde cedo se assistiu a uma espécie de promiscuidade ou miscigenação, como sucedeu, por exemplo, com o movimento do *film d'art* que se quis rodear do contributo de nomes maiores das outras artes para engrandecer e prestigiar o cinema, a verdade é que a pureza e a especificidade deste foram preocupações constantes ao longo do tempo: nos cineclubes e revistas dos anos 20, na génese crítica e teórica da *nouvelle vague* nos anos 50 ou nas reflexões e obras de autores como Bresson ou Tarkovsky, é por mais que uma vez a peculiaridade do cinema que se busca. Mas, podemos dizer, em nenhum destes momentos a ideia do cinema como uma arte impura esteve liminarmente ausente. Confluências e divergências entre o cinema e as outras artes surgem paralela ou intermitentemente. O cinema não recusou sempre o contacto ou mesmo o contágio com as outras artes. É igualmente próprio falar do cinema como uma arte pura e como uma arte impura. Vejam-se algumas diferenças perante as outras artes. Em relação ao teatro, onde este vive do imediato, da presença, o cinema sustenta-se no diferido, na mediação. Em relação à pintura, o cinema toma o registo mecânico da fotografia para si e junta-lhe o movimento, o tempo e a montagem. Em relação à literatura acrescenta a analogia das imagens ao que a literatura deixa apenas como sugestão e como possibilidade. Mas há igualmente coincidências. Não nos podemos esquecer que ao teatro o cinema foi buscar a lógica da encenação, bem patente logo nos primeiros filmes. À pintura foi tomar as leis da composição e do enquadramento. À literatura foi buscar a lógica da narrativa. À música e à dança foi buscar o suporte emocional para o dramatismo de certas cenas ou a matéria para o musical. Da escultura tomou muitas vezes a sua lógica para a direção de atores. Na arquitetura virou-se sobretudo para a construção de cenários.

Sendo a sétima arte, designação devida ao manifesto de Ricciotto Canudo, de 1923, o cinema assumiria o lugar de convergência de tudo o que o antecedera nas formas e dispositivos de expressão humana. Mas podemos ainda acrescentar o que o cinema integrou das demais formas de expressão ausentes deste sistema das artes canónico: com a banda desenhada, estabeleceu um diálogo notório quer ao nível estilístico quer ao nível temático, sobretudo a

partir das décadas finais do século XX; com o design, parece estar a alargar-se o campo de interpenetração, devido, em muito, às novas tecnologias digitais; com a televisão, da ficção serial ao videoclip, passando pela publicidade, o trânsito de ensinamentos é constante; aos videojogos, parece oferecer em *know-how* discursivo, e sobretudo narrativo, aquilo que os jogos contrapõem em possibilidade de participação.

Desastres

A história do cinema não é feita apenas de êxito e celebração. São diversos os filmes cuja memória se perpetua junto dos cinéfilos por, de uma ou de outra forma, terem apresentado insuficiências ou debilidades que os fizeram falhar as expectativas que neles eram depositadas. Orçamentos largamente excedidos, fracos resultados de bilheteira ou veemente antagonismo crítico são alguns dos fatores que podem levar a considerar um filme um fracasso ou um falhanço. Mesmo obras hoje em dia consideradas de elevado prestígio ou vasto culto, como *The Wizard of Oz* (1939), *The Great Dictator* (1940), *Citizen Kane* (1941), *It's a Wonderful Life* (1946), ou, mais recentemente, *Blade Runner* (1982) ou *Fight Club* (1999) estiveram longe de conhecer um sucesso imediato.

Um dos mais conhecidos fracassos comerciais da história do cinema é *Intolerance*, o épico de 1916 de David Griffith, que o público recusou, eventualmente devido à sua complexa estrutura narrativa que vai apresentando quatro histórias em paralelo, uma solução que podemos designar de vanguardista ou experimentalista para a época, talvez em demasia. Nos anos 60, no período crítico que mediou entre a idade de ouro de Hollywood e a reinvenção operada pelos *movie brats* da nova Hollywood, dois filmes tornaram-se emblemáticos da capitulação do imaginário e do *modus operandi* da indústria americana: *Cleopatra* (1963), com o seu orçamento excessivo, os seus cenários megalómanos e a estrela caríssima, Elizabeth Taylor, e *The Fall of the Roman Empire* (1964), um enorme falhanço comercial. São dois filmes que fecham, de algum modo, o período clássico de Hollywood.

Por seu lado, a nova Hollywood, o período de enorme fervor e liberdade criativos vivido na indústria americana depois de meados dos anos 60, conheceu o seu momento final com dois filmes que, de algum modo, assinalam o

término de um sonho quase utópico: a conciliação de uma imensa liberdade criativa com as necessidades de êxito comercial inerentes à indústria do entretenimento. São eles *Heaven's Gate* (1980), de Michael Cimino, falhanço que colocou de sobreaviso e em recuo estratégico os magnatas dos estúdios, e *One from the Heart* (1982), o musical de Francis Ford Coppola que levaria o cineasta e o seu estúdio, o American Zoetrope, à falência e condicionaria toda a carreira futura do realizador.

O falhanço nem sempre é fácil de entender e, por vezes, pode ser uma espécie de vanguardismo abusivo ou ousado a ditar os resultados de uma obra. Esse vanguardismo pode ser de natureza tecnológica, conceptual, estética ou uma conjugação destas dimensões: *Tron* (1982) ou *Final Fantasy* (2001) são dois exemplos disso. Em cada um destes filmes, assistimos a novos marcos no que respeita à exploração do potencial estético das técnicas cinematográficas. O que aconteceu, porém, é que este fator inovador precisa ser complementado por outros, de natureza temática, narrativa ou dramática que sustentem a mera façanha tecnológica.

Por outro lado, é importante salientar que nenhuma fórmula é infalível e que, muitas vezes, projetos aparentemente imunes ao fracasso não lhe conseguem escapar. Alguns exemplos disso são: *The 13th Warrior* (1999), realizado por um dos mais respeitados cineastas de *action-movies* da época, John McTiernan, cuja carreira não conseguiu escapar ao enorme fracasso comercial do filme; *Speed Racer* (2008), o filme que nem o prestígio dos autores de *Matrix* nem a popularidade da série anime que adapta conseguiram salvar; *John Carter from Mars* (2012), um filme de fantasia, aventura, ficção científica e ação que parecendo estar em linha com muita da produção sua contemporânea falharia redondamente os seus objetivos comerciais; ou mesmo o díptico *Grindhouse* (2007) com o qual dois entusiastas e conhecedores do cinema mais alternativo, Quentin Tarantino e Robert Rodriguez, conheceram um assinalável fracasso de público e mesmo de crítica.

Na Europa, há, pelo menos, duas obras que, por motivos distintos devem ser mencionadas. O primeiro caso é *A Aventura* (1960), de Michelangelo Antonioni, filme que se tornaria uma das peças mais definidoras e influentes do chamado cinema de autor, mas que à data da sua apresentação no Festival de Cannes foi vaiado pelo público, situação que mereceu uma reação enérgica dos realizadores presentes e que, após uma segunda sessão, acabaria por receber o Prémio do Júri. O segundo caso é o de *Playtime* (1967), uma das obras

em que Jacques Tati encarnou a personagem de Mr. Hulot, e cuja produção, filmagem e receção são complexas: a rodagem de três anos, a dispendiosa construção propositadamente para o filme da Tativille (os grandiosos cenários onde o filme se desenrola) e a sua estreia exclusiva em salas com equipamento de projeção de 70 mm, formato no qual foi rodado, fizeram do filme um *flop* comercial, apesar da muito positiva receção crítica.

Desafios

Desde cedo – aliás, desde o seu nascimento – que o cinema teve de se confrontar com os mais variados desafios. Desde logo, com o desafio da sua sobrevivência. É que se o cinema nos parece hoje uma invenção revolucionária na história dos média e mesmo da humanidade, ele teve de enfrentar desde logo o ceticismo dos seus progenitores, como bem sabemos das palavras do pai Lumière: "uma arte sem futuro", foi assim que se referiu ao seu aparelho. Artisticamente, o cinema não se equiparava, aos olhos daqueles que o viam nascer, ao teatro ou à literatura, sendo visto como uma curiosidade técnica ou uma ocupação de segunda classe: nos primeiros anos a sua exibição era relegada para as traseiras de cafés ou bares e a sua audiência era composta maioritariamente por emigrantes pobres.

Ganhar, proteger ou consolidar o estatuto de arte e a sua legitimidade no confronto com as demais artes foi, pois, uma outra longa batalha que conheceu diversos episódios marcantes: com o *film d'art* logo nos primeiros anos; com a busca de uma especificidade distintiva no contexto da reflexão teórica e crítica dos anos 20 na França, na Alemanha ou na União soviética; com a *nouvelle vague* e a ideia de autor, nos anos 50 e 60; com a querela constante entre cinema comercial e cinema de autor ao longo das últimas décadas; com a parcial migração de certas exigências criativas para o contexto das galerias e da vídeo-arte.

Mas além do desafio artístico, o cinema confrontou-se muitas vezes com desafios simultaneamente técnicos e comerciais. Aconteceu assim quando a televisão se tornou um fenómeno massivo nos anos 50, tornando-se progressivamente o mais importante meio de comunicação e entretenimento. Foi então que o cinema teve de responder com o apelo da cor e do 3D. A cor tornar-se-ia a norma, mas o 3D acabaria por fracassar, tendo sido recuperado apenas em

tempos mais recentes, num momento em que, de algum modo, a internet e os videojogos se configuram como as novas ameaças e desafios à popularidade do cinema.

Já de um ponto de vista criativo, um dos grandes desafios de um cineasta, e que poderá marcar, para o melhor ou para o pior, toda uma carreira, é a primeira obra. É nela que pode estar já manifesta a visão própria de um autor, o seu estilo, ou revelar-se apenas latente e inacabada essa mesma marca subjetiva. Algumas primeiras obras marcantes haverão de ser confirmadas pelo trabalho futuro; noutros casos, a carreira desenrola-se em anticlímax. Eis alguns primeiros trabalhos notáveis na história do cinema assinados por vários cineastas, contando apenas longas metragens: no âmbito das vanguardas das primeiras décadas do século XX, filmes como *A Greve*, de 1924, de Sergei Eisenstein, ou *A Idade do Ouro*, de Luis Buñuel, de 1930, são títulos fundamentais.

No período clássico de Hollywood, refiram-se obras como *Citizan Kane*, de 1941, de Orson Welles (eventualmente a mais célebre primeira obra de sempre), *Maltese Falcon*, também de 1941, de John Huston, filme inaugural do *noir*, ou *They Live by Night*, de Nicolas Ray, de 1942.

No cinema mundial, a época dos grandes autores, os anos 50 e 60, vê surgirem obras e nomes de grande relevo: *O Lamento da Vereda*, de Satyajit Ray (1955), os decisivos *O Acossado, Os 400 Golpes* e *Hiroshima, meu amor*, trio de 1959 e marcos inaugurais da *nouvelle vague* (no mesmo ano, Cassavetes lança as sementes do cinema independente americano com *Shadows*); por esta altura, surgem igualmente as primeiras obras de dois autores fundamentais do cinema europeu, *Accatone* (1961), de Pier Paolo Pasolini, e *O Amor é mais Frio do que a Morte* (1969), de Rainer Werner Fassbinder; e Glauber Rocha estreia *Barravento*, título fundamental do cinema novo brasileiro, de 1962.

No contexto da renovação temática e estilística do cinema americano, salientam-se obras como *Titicut Follies* (1967), de Frederick Wiseman, nome fundamental da história do documentário, *Night of the Living Dead* (1968), de George Romero, momento decisivo da modernização do cinema de terror, *Easy Rider* (1969), filme com o qual Dennis Hopper captou a convulsão pessoal e cultural da época, ou ainda duas obras de dois autores fundamentais do cinema americano das últimas décadas: *Badlands* (1973), de Terrence Mallick, e *Eraserhead* (1976), de David Lynch.

Na Europa, algumas primeiras obras que se evidenciam nas últimas décadas são *Je, tu, il, elle*, de Chantal Akerman, de 1976, *The Falls* (1980), de Peter Greenaway, *O Sétimo Continente* (1989), de Michael Haneke, *Delicatessen* (1991), de Jean Pierre Jeunet e Marc Caro, *La Haine* (1995), de Mathieu Kassovitz, ou *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* (1998), de Guy Ritchie.

No contexto do cinema independente americano, as últimas décadas têm visto surgir diversas obras e autores de grande importância como *Sex, Lies and Videotape* (1989), de Seteven Soderbergh, *Reservoir Dogs* (1992), de Quentin Tarantino, *Kids* (1995), de Larry Clark, *Pi* (1998), de Darren Aronofsky, *American Beauty* (1999), de Sam Mendes, *Being John Malkovitch* (1999), de Spike Jonze, ou *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly.

Primeiro filme que é um marco sem par na história do cinema é *The Night of the Hunter*, obra de culto e clamação que Charles Laughton realizou em 1955, e que seria o seu único filme. É por isso, de algum modo, uma obra primeira e um filme final. A propósito de filmes finais, outras obras derradeiras que vale a pena referir na história do cinema são: *Tabu*, que Friedrich Murnau realizou em 1931, pouco antes de morrer num acidente de automóvel, *We can't go Home*, filme inacabado de Nicolas Ray, que Wim Wenders retoma em *Lighting over Water*, de1980, obra na qual acompanha os últimos dias do cineasta americano, *Blue*, filme-testamento de Derek Jarman, de 1993, no qual recapitula e se despede da vida e dos amigos, *Eyes Wide Shut*, que Stanley Kubrick realizou em 1999, imediatamente antes de falecer, ou *Saraband*, de Ingmar Bergman, filme de 2003 no qual o mestre sueco experimenta as novas tecnologias digitais.

2. Artes e Técnicas

Câmaras

É em 1895 que chegamos ao cinematógrafo. Convém referir, porém, que antes de o aparelho dos irmãos Louis e Auguste Lumière se ter tornado a câmara-padrão da produção cinematográfica, vários foram os inventores (para além do americano Edison) que, em diversos locais, construíram as suas próprias câmaras, as quais, por um ou outro motivo, acabariam por ser superadas pelo invento daqueles irmãos franceses. Louis Le Prince (um francês que trabalhou nos Estados Unidos e em Inglaterra, onde supostamente terá gravado as primeiras imagens em movimento conhecidas), William Friese-Green (inventor inglês), Georges Demeny (francês) e os irmãos alemães Max e Emil Skladanowsky são alguns dos nomes de que a posteridade guardou uma honrosa memória. Nos anos imediatamente a seguir à apresentação do dispositivo dos Lumière (que servia simultaneamente de câmara e de projetor), ainda várias câmaras foram surgindo, mas aquele acabaria por se impor como o mecanismo que marca a invenção do cinema.

Ao longo do tempo, as câmaras cinematográficas sofreriam diversas e profundas modificações tanto ao nível do funcionamento (como, por exemplo, logo de início, a introdução da *cruz de malta*, que permitia arrastar e suster a película com maior precisão do que a manivela inicialmente usada, ou o chamado *latham loop*, que aliviava a tensão da película ao desfilar) como da forma (em dimensão e design) que acabariam por determinar os seus modos de uso, mas, também, e mais importante, acarretar consequências estéticas e criativas decisivas em vários aspectos.

Sabemos que as câmaras de grandes dimensões do cinema clássico implicaram uma maior fixidez do plano e uma composição harmoniosa da ima-

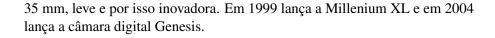
gem. Sabemos também que as câmaras portáteis introduzidas na indústria nos anos 1950 conduziriam ao *cinéma vérité*, ao cinema direto, à *nouvelle vague* (como aconteceu com a Cameflex 35 ou a Éclair16) e a outras ousadias cinematográficas. E sabemos que a simplicidade de manipulação das câmaras na atualidade tem tornado mais presente que nunca a estética da câmara-à-mão. Com as câmaras cada vez mais leves e miniaturizadas, e com a sua própria incorporação em telemóveis e demais suportes, novas consequências estéticas podem ser suspeitadas para o futuro.

As câmaras clássicas

A denominada Mitchell *standard* torna-se a partir dos anos 1920 a mais utilizada das câmaras, acabando por ser a câmara adoptada nas filmagens em *technicolor*, a partir de 1932. Trata-se de uma câmara de grandes dimensões e difícil de manejar.

Uma câmara igualmente marcante na história do cinema é a Arriflex 35. Produzida pelo grupo alemão Arri, o maior produtor de câmaras e equipamento de iluminação do mundo, e introduzida na indústria em 1937, esta câmara distingue-se, antes de mais, por ter sido a primeira a integrar um visor através do qual a imagem pode ser fielmente vista e enquadrada pelo operador. A Arriflex seria igualmente uma marca importante na reinvenção técnica do cinema a partir dos anos 50 e 60, quando lança a Arriflex 16ST, em 1952, equipamento extremamente versátil e leve, muito apropriado à reportagem e ao trabalho de recolha; em 1972, quando apresenta a Arriflex 35BL, mais leve do que o habitual; e em 1990 quando adquire a Moviecam, uma empresa austríaca que em 1972 tinha lançado a Moviecam 1 e que, em 1990, lançaria a Moviecam Compact, uma máquina que, pela sua qualidade de design e simplicidade de uso, quando comparada com as concorrentes da Arri e da Panavision, se tornaria uma das câmaras mais populares da indústria (mesmo após a descontinuação da sua produção).

Marca igualmente fundamental no que respeita às câmaras cinematográficas é a Panavision. Inicialmente, nos anos 50, esta empresa dedica-se especialmente às lentes para filmagens em *cinemascope*, sector onde se torna líder, mas algum tempo depois acabaria por entrar igualmente no mercado das câmaras. Ao contrário das suas concorrentes, esta marca apenas se dedica ao aluguer e não à venda dos seus equipamentos. Em 1972 lança a Panaflex de

35 mm, leve e por isso inovadora. Em 1999 lança a Millenium XL e em 2004 lança a câmara digital Genesis.

O Digital

Presentemente, uma grande diversidade de marcas se tem dedicado à produção de câmaras digitais mais ou menos sofisticadas. Para além dos gigantes instalados como a Panavision e a Arri, também a Sony, a Panasonic ou a Canon têm apresentado equipamentos neste sector da indústria. Igualmente muito referida e utilizada é a RED One.

Filmar em digital está a tornar-se uma decisão cada vez mais corrente, em diversíssimos tipos de produção, desde os filmes domésticos, pessoais ou diletantes até às grandes produções de Hollywood, pensadas para gerar elevadas receitas de bilheteira. Dos oscarizados *Slumdog Millionaire* (2008) a *The Curious Case of Benjamin Button* (2008) e ao *blockbuster Avatar* (2009), passando pelos objetos artísticos *A Arca Russa* (um plano-sequência ininterrupto de 90 minutos), de 2002, *Dogville* (2003) e *Inland Empire* (2006), pelos filmes de Michael Mann *Colateral* (2004), *Miami Vice* (2006) e *Public Enemies* (2009), por filmes de culto como *Cloverfield* (2008) e pelo pioneiro *Star Wars: Attack of the Clones* (2002), são muito variados os tipos de obras onde o digital é o suporte de produção.

Acessórios

Ainda relacionados com as câmaras, não queremos, pelas consequências que trariam para a estética cinematográfica, deixar de referir aqui três dispositivos fundamentais na história do cinema: a *dolly*, uma plataforma fundamental para a movimentação da câmara, cuja invenção é atribuída usualmente ao pioneiro inglês R.W. Paul, em 1899, e que, ainda durante o período do mudo, cineastas como Griffith ou Murnau usaram de forma extremamente virtuosa; a *steadicam*, um mecanismo que permite um mais fácil uso manual da câmara, permitindo um óptimo compromisso entre a dinâmica da câmara à mão (mas sem os seus indesejáveis saltos e oscilações) e a suave movimentação do *travelling* (mas sem a sua imaculada e artificiosa fluidez) – a steadicam é introduzida na indústria em 1976, sendo *Rocky* (1976) e *The Shining* (1980) os mais emblemáticos filmes que inicialmente a ela recorrem; a *snorricam*,

mecanismo no qual a câmara é fixada no corpo do ator, surgido já nos anos 60, e que conhece, devido às câmaras mais leves, um uso mais frequente a partir dos anos 80 e 90 (Darren Aronofsky é, em anos recentes, um dos seus utilizadores mais frequentes).

Igualmente relevante para uma certa estética – sobretudo entre os anos 60 e os anos 80 – é um muito peculiar tipo de lente: a *zoom*. Embora os seus princípios fossem desde há muito conhecidos e a sua primeira patente date de 1902, esta lente seria introduzida na indústria apenas em 1932, sendo muito usada para fotografia aérea de reconhecimento. No que toca ao cinema, é a partir do final dos anos 1950 que ela é mais usada (e muitas vezes abusada). Tendo-se tornado a sua utilização na reportagem televisiva recorrente, a sua mimetização no cinema dá aos filmes um suposto efeito de realismo e autenticidade. A sua dinâmica de focagem permite, igualmente, produzir efeitos de urgência ou afastamento, de perigo ou relaxamento na percepção e na psicologia do espectador. O seu inconveniente maior: trata-se de um efeito muito notado, tornando os filmes muitas vezes nitidamente datados.

Formatos

Os formatos (e suportes) são outro dos elementos técnicos que, no cinema, acabam por ter consequências estéticas e implicações criativas que não devem ser depreciadas. Ao longo da história do cinema, e desde o seu início, foram conhecidos os mais diversos formatos, uns com uma vigência relevante, outros com uma existência efémera. Dos 8mm aos 70 mm, uma plêiade aparentemente infindável pode ser descoberta por aqueles que queiram aprofundar este aspeto da indústria cinematográfica. O importante a ter em atenção é que as imagens adquirem valores muito diferentes dependendo da forma como são concebidas em função dos meios que as servem.

Como se poderá constatar, quer a forma como as imagens são criadas e produzidas quer o modo como são contempladas têm sofrido enormes alterações ao longo da história do cinema. Não compreender este facto poderá revelar uma ingenuidade empobrecedora na nossa experiência de espectadores ou de autores cinematográficos.

O padrão: 35mm

Quer os rolos de filme usados por Edison no cinetógrafo quer os usados pelos irmãos Lumière no cinematógrafo possuíam o formato que acabaria por se tornar o padrão alguns anos mais tarde: 35mm. Em 1909, a Motion Picture Patents Company, um conglomerado de produtoras unidas por Thomas Edison, decreta os 35mm e a proporção de ecrã de 1:1.33 (imagem com cerca de mais um terço de largura do que de altura) como o formato-padrão em que todos os filmes deveriam ser rodados. Esta decisão acabaria por ter consequências decisivas para a indústria: ao homogeneizar esse formato de produção, garantia-se que qualquer filme podia ser distribuído e exibido a nível internacional, desde que se encontrasse disponível o respetivo equipamento, evitando desse modo os eventuais entraves e incompatibilidades derivados da utilização de diferentes formatos na produção e na exibição do filme. Durante todo o período clássico do cinema, até aos anos 1950, este seria o suporte de base desta arte, apesar de um cineasta visionário como Abel Gance ter recorrido no seu épico de 1927 *Napoleão* ao sistema Polyvision, o qual consistia numa imagem gravada com três câmaras de 35mm e exibida com recurso igualmente a três projetores.

Ecrãs largos

Se a experiência de Gance é relativamente insólita e isolada, a verdade é que nos anos 1950 os formatos de ecrã largos haveriam de voltar em força e com grande variedade. Entre os formatos apresentados conta-se o *cinerama*, em tudo idêntico ao proposto por Gance, que recorria igualmente a três projetores de 35mm, mas que seria abandonado devido à dificuldade em conciliar as três imagens de um modo satisfatório, bem como aos custos implicados na dotação das salas com o equipamento necessário.

Os anos 1950 são a época em que o cinema sofre um dos seus maiores desafios: a televisão torna-se uma ameaça ao predomínio massivo da sétima arte na paisagem mediática mundial. São múltiplas as experiências levadas a cabo ao longo deste período no que respeita ao alargamento dos ecrãs (mas igualmente no som e no 3D, como veremos) como resposta a esta ameaça à popularidade do cinema. Uma das consequências estéticas notórias foi que se passou a encenar recorrendo de modo mais consistente à horizontalidade do

ecrã. Outra consequência foi que a imagem cinematográfica típica passou a ser associada à amplitude rectangular do *cinemascope*, mais do que ao formato académico do 1:1.33.

O referido *cinemascope* tornar-se-ia o formato de *widescreen* mais disseminado por esta altura. Experiências com o ecrã largo haviam sido feitas pelo astrónomo e inventor francês Henri Chrétien em finais da década de 20, tendo mesmo patenteado um processo denominado *anamorphoscope*. O que se pretendia era um ecrã largo como o usado em *Napoleão*, mas recorrendo apenas a uma câmara. É com base no processo de Chrétien, cujos direitos adquire, que a Fox desenvolve o *cinemascope*. O primeiro filme a ser apresentado neste novo formato de ecrã foi o drama bíblico *The Robe*, em 1953. Tecnicamente, o *cinemascope* consiste no uso de uma lente anamórfica que, na filmagem, condensa uma imagem de 70mm num fotograma de 35mm e, posteriormente, na projeção, é expandida para o seu formato real através de nova lente anamórfica. Um outro formato largo surgido na altura foi o designado Todd-AO, que na filmagem recorria a um negativo de 65mm, mas cuja revelação era feita em 70mm.

8 e 16mm

Se é certo que a sétima arte sempre conheceu, na sua faceta mais popular, uma tendência para a pompa e para a grandiosidade, a verdade é que um cinema doméstico ou amador, experimentalista ou transgressor, existe paralelamente às grandes produções, recorrendo a formatos usualmente tidos como menos nobres. Os formatos de 8mm e de 16mm (e seus derivados) são disso exemplo.

A película de 16mm foi introduzida em 1923 pela Eastman Kodak em alternativa ao dispendioso 35mm. Como se destinava a amadores, era feito em acetato em vez de nitrato (o que acabaria por revelar vantagens ao nível da segurança, por ser menos inflamável – o nitrato seria, aliás, descontinuado em 1952 na película de 35mm). O 16mm é usado, sobretudo, em filmes institucionais e educacionais, verificando-se um recurso constante ao mesmo durante a II Guerra Mundial. No cinema mais convencional, obras como *Clerks* (1994), de Kevin Smith, *Leaving Las Vegas* (1995), de Mike Figgis, *Irreversível* (2002), de Gaspar Noé, ou o oscarizado *The Hurt Locker* (2008), de Kathryn Bigelow foram filmados neste suporte ou em derivações do mesmo como o *super16* ou o *ultra16*.

Quanto ao filme de 8mm, ele foi igualmente criado pela Eastman Kodak, durante a Grande Depressão, e lançado em 1932 como uma alternativa mais barata aos 16mm, destinada aos *home movies*. Em 1965 é lançado o super8 que é largamente adotado pelos realizadores amadores e experimentais. Cineastas mais alternativos como Guy Maddin ou Derek Jarman recorreram igualmente a ele. Filma-se normalmente a 16 fotogramas por segundo. As câmaras originais de 8mm são descontinuadas no início dos anos 90.

3D

O empenho dos estúdios em oferecer aos espectadores algo que o pequeno ecrã do televisor doméstico não podia proporcionar conduziria igualmente ao cinema 3D (também designado inicialmente de *natural vision*). Este processo, conhecido desde a segunda metade do século XIX com a fotografia estereoscópica, conheceu ao longo do tempo algumas experiências, mas seria com a estreia em 1952 de *Bwana Devil*, usualmente tido como o primeiro filme em 3D, que esta tecnologia entraria na história do cinema. A este filme seguiram-se várias outras obras como *House of Wax*, de 1953, que acrescentava o som estereofónico (um elemento acrescido de imersão, espanto e realismo para o espectador) à tridimensionalidade da imagem, *Creature from the Black Lagoon* (1954), de Jack Arnold, ou *Dial M for Murder* (1954), de Alfred Hitchcock.

A dificuldade em conseguir o sincronismo absoluto e imprescindível entre as duas imagens necessárias para a criação do efeito 3D, bem como as dores de cabeça que alegadamente este sistema causava, levaram ao seu quase imediato descrédito e interrupção. No entanto, durante os anos 80, quer as salas IMAX (outra forma de procurar a total imersão e assombro do espectador, surgida nos anos 1970) quer os parques temáticos como os da Disney continuariam a recorrer a esta tecnologia.

Em tempos recentes, o cinema 3D tem conhecido uma popularidade crescente de que os grandes sucessos do cinema de animação da Pixar ou da Dreamworks são exemplo, bem como o comercialmente avassalador e visualmente impressionante *Avatar*, de 2009.

Video

Depois da televisão, uma nova plataforma tecnológica haveria de entrar em estreita ligação com o cinema: o vídeo. Desde a vídeo-arte (com os seus múltiplos ecrãs) aos videoclips (com a sua ousadia estética), esta tecnologia, desenvolvida desde os anos 1970, mas que nos anos 1980 conhece a sua introdução no circuito comercial, haveria de propor novas questões e novas abordagens ao cinema. Por um lado, colocou-se a questão das características do suporte e da sua qualidade (a película sendo sempre tida como inultrapassável na sua riqueza cromática, luminosidade e textura). Por outro, o vídeo permitiria uma criação e fruição mais livre e flexível dos filmes, dada a sua utilização doméstica. Apesar dos receios quanto à sua qualidade, o vídeo é cada vez mais assumido como equipamento de produção dada a sua incomparável economia, quando comparado com a película. Simultaneamente, o aluguer de videocassetes trazia o cinema ainda mais para o pequeno ecrã (originando o *boom* da indústria pornográfica, por exemplo).

Digital

Tanto a economia como a liberdade de fruição e produção que o vídeo prometia acabariam por ganhar dimensões exponenciais com as tecnologias digitais, ao ponto de os filmes poderem agora ser feitos e vistos com telemóveis. Outra mudança introduzida pelo digital prende-se com o facto de o ecrã de computador se tornar, depois do ecrã televisivo, um dos locais de mais frequente visionamento. Quanto às câmaras, elas tornam-se cada vez mais baratas e os sistemas de pós-produção cada vez mais sofisticados e completos, permitindo novas modalidades de otimização do trabalho como a montagem não-linear ou a CGI (*Computer-Generated Imagery*), que se desenvolvem desde os anos 80.

Cor

Apesar do avanço técnico extraordinário que representa em relação aos dispositivos anteriores, o cinema é uma invenção originariamente cheia de lacunas, de entre as quais duas se destacam desde logo: a falta de som e a falta de cor. Suprir a falta de cor foi uma preocupação imediata para pioneiros como

Thomas Edison, Georges Méliès, George A. Smith (tendo este chagado a patentear o sistema de coloração denominado *kinemacolor*) ou Charles Pathé (que implementou mesmo o sistema *pathécolor*). Como se constata, várias tentativas, recorrendo a diversos processos, foram efetuadas para introduzir este elemento na imagem cinematográfica, mas a verdade é que até final dos anos 50 os filmes a preto e branco são absolutamente predominantes.

A obsessão com a cor no cinema levou, nas suas primeiras experiências, a um exaustivo e demorado processo: a coloração manual fotograma a fotograma. Trata-se, como facilmente se adivinha, de um processo moroso e caro. Méliès foi um dos primeiros a adotar esta forma de coloração dos filmes, ao que se seguiu o processo mecânico dos irmãos Pathé, pioneiros da indústria cinematográfica, com o *pathécolor*, em 1905, um sistema que recorria a um pantógrafo, o qual facilitava o trabalho de coloração demarcando automaticamente as áreas a colorir. Em 1910, mais de 400 mulheres trabalhavam para a Pathé com dedicação exclusiva a esta tarefa. Apesar do aspeto pitoresco que emprestava aos pequenos filmes coloridos, facilmente se adivinha que, pelo dispêndio de recursos que implicava, se tratava de um procedimento condenado ao fracasso.

Um outro processo seria entretanto introduzido na indústria cinematográfica, a tintagem, em 1910. Neste caso, trata-se de dar um tom específico a uma cena ou uma sequência (por exemplo: cenas noturnas ou diurnas, exteriores ou interiores, tinham uma cor correspondente) através da imersão do negativo num banho de uma determinada cor. Apesar de se ter tornado dispensável e quase desaparecer, a solução da tintagem continuaria durante o cinema sonoro, sendo uma das utilizações mais facilmente reconhecíveis o banho em sépia que permite evocar situações de nostalgia ou acontecimentos oníricos. Um exemplo clássico encontra-se nas sequências passadas no Kansas, a terra originária de Dorothy no clássico *The Wizard of Oz*, de 1939.

Technicolor

Falando de *The Wizard of Oz*, refira-se que este foi um dos filmes emblemáticos daquele que é, seguramente, o mais conhecido processo de coloração da história do cinema, marcando-o indelevelmente, particularmente o americano, entre os anos 20 e os anos 50. Trata-se do *technicolor*. O *technicolor* existiu em duas modalidades: de duas cores e de três cores. No primeiro caso,

o processo, patenteado em 1906 por Herbert Kalmus e usado pela primeira vez em 1916, consiste na divisão da luz que entra na câmara através de dois filtros em duas imagens (vermelho e verde) que são registadas cada uma em seu negativo; depois, os dois negativos eram colados juntos para a projeção. O processo de três cores, por seu lado, consiste em registar a imagem em três negativos diferentes (vermelho, verde e azul, a que correspondiam o cyan, o magenta e o amarelo na impressão), o que permitia captar todo o espectro de luz. Em 1932, *Flowers and Trees*, uma das curtas-metragens de animação da Disney é filmada recorrendo a este processo fotográfico, com grande sucesso, e a ligação entre a Disney e o *technicolor* permaneceria ao longo das décadas seguintes. Em 1935 surge a primeira longa-metragem filmada em *technicolor*, denominada *Becky Sharp*. No final da década, dois filmes seriam marcos absolutos do uso deste processo: o já referido *The Wizard of Oz* e o épico *Gone with the Wind*.

Sendo o *technicolor* o processo de cor mais utilizado durante este período do cinema, a verdade é que até aos anos 50 a quantidade de filmes a cores é deveras minoritária. Para além das animações da Disney, apenas os musicais dos anos 40, onde cabe especial destaque para os clássicos de Vincent Minnelli, recorrem frequentemente ao *technicolor*, como forma de escapismo do período conturbado vivido (as consequências da Grande Depressão e a II Guerra Mundial). Já nos anos 50, a cor integra a estratégia dos estúdios para recuperarem para as salas de cinema os espectadores perdidos para a agora omnipresente televisão. A produção de filmes a cores alarga-se extremamente e isso reflete-se na diversificação dos géneros que a ela recorrem com cada vez mais frequência, indo dos *westerns* (*Johnny Guitar*, de 1954, ou *The Searchers*, de 1956, são neste campo títulos míticos) aos melodramas formal e cromaticamente prodigiosos de Douglas Sirk.

O *technicolor* haveria de se manter como processo fotográfico recorrente durante décadas; em 1952 a Eastman Kodak lançaria o seu próprio processo, cuja novidade consistia em recorrer a um único negativo, ao contrário do processo precedente que recorria a três. Pela simplificação de processos que apresentava, a solução da Kodak acabaria por se tornar o padrão futuro da indústria cinematográfica. Entretanto, vários outros processos vão surgindo, mas nenhum deles originando obras ou tonalidades tão emblemáticas ou distintivas como o *technicolor* nem tendo a aceitação do *eastmancolor*, como sejam o *metrocolor*, o *trucolor*, o *anscolor* ou o *deluxe*, entre outros.

Preto e Branco vs Cor

Progressivamente, a cor acabaria por substituir o preto e branco dando origem à imagem cinematográfica que agora nos é familiar. O preto e branco torna-se crescentemente raro e adquire significados bastante codificados (em evocações nostálgicas de géneros como o *film noir* ou como acrescento de veracidade imitando a estética do documentário, por exemplo). Ao longo da história do cinema, importa notar, porém, para lá destas soluções pontuais, algumas tendências interessantes: por exemplo, muito do documentário e do cinema experimental são produzidos a preto e branco, ao passo que a animação faz do delírio cromático uma das suas características plásticas mais relevantes.

Numa nota irónica final a propósito da cor, não podemos deixar de sublinhar um daqueles paradoxos em que a história da arte é muito frequentemente fértil e que se resume na seguinte constatação: no momento em que o cinema *mainstream*, e em particular o americano, assume de modo imparável a adopção da cor, verificamos em finais dos anos 50 que os marcos fundamentais (e em certa medida revolucionários) da modernidade cinematográfica são rodados a preto e branco – pensemos nos títulos fundamentais da *nouvelle vague*, como *O Acossado, Os 400 Golpes* ou *Hiroshima, meu Amor* (todos datados de 1959) ou em muita da produção dos chamados *novos cinemas* que se vão instaurando pelo mundo. Se é verdade que a prazo também os cineastas destes movimentos acabariam, porém, por aderir à cor como processo cinematográfico privilegiado, esta constatação não deixa de ter implícita a evidência de que as ideias tendem sempre a sobrepor-se aos meios, mesmo que sejam por eles condicionadas.

Som

Não deixa de causar certa estranheza o facto de o cinema ter precisado de mais de três décadas após o seu surgimento para integrar de forma cabal e tecnicamente satisfatória o som como um dos seus elementos técnicos constituintes. Estranheza que cresce se nos recordarmos que, paradoxalmente, o fonógrafo antecede o cinetógrafo, ou seja, a captação do som precede a captação da imagem em movimento. Tal não significa que, à semelhança do que sucede com a cor, o som não tenha sido uma preocupação constante dos pioneiros. O que sucede é que, por um ou outro motivo, sobretudo de ordem técnica, as condi-

ções para uma boa performance audiovisual do cinema tardaram em surgir. A verdade, porém, é que o som seria responsável por aquela que é a mais radical e sentida das transformações estéticas e criativas que o cinema conheceu durante a sua existência.

Tão drástica esta transformação se afigurava e revelou que alguns dos mais importantes criadores da sétima arte não esconderam o seu receio perante a mesma e exerceram até uma atitude de renúncia à novidade tecnológica que em 1927 atingiu a sua forma arquetípica. Apresentemos dois exemplos: Charlie Chaplin, o criador de uma das personagens mais icónicas do cinema mudo, Charlot, haveria de se insurgir contra o som no cinema essencialmente porque, no seu entendimento, os diálogos acabariam com aquela que ele considerava a arte mais antiga do mundo, a pantomima, como defende num artigo de 1928, onde denuncia igualmente o risco de aniquilamento da beleza do silêncio, que ele considera a essência do cinema. De tal modo assumiu esta doutrina criativa que o primeiro filme falado que realiza é *The Great Dictator*, apenas de 1940.

Nomes igualmente decisivos do cinema mudo, sobretudo pela forma inusitada como retiraram da montagem cinematográfica um proveito discursivo extraordinário, também os cineastas soviéticos Sergei Eisenstein e Vsevold Pudovkin se manifestaram receosos e avessos ao uso do som síncrono no cinema. O seu temor prendia-se, entre outros motivos, com a eventualidade de o som poder enfraquecer o uso da montagem como elemento decisivo da linguagem cinematográfica e, consequentemente, com o risco de um cinema demasiado teatral e dialogado poder vir a impor-se. A proposta destes realizadores revolucionários apontava então para um uso contra-pontual do som, de modo que este não se sobrepusesse ou colasse à imagem, mas que com ela rivalizasse criativamente. As experiências de assincronismo que Godard levaria a cabo décadas mais tarde não podem, certamente, ser desligadas deste apelo. Entre os autores que de modo mais ou menos vincado manifestaram o seu cepticismo contam-se igualmente Friedrich Murnau, René Clair, Erich Von Stroheim ou David Griffith.

Apesar destas resistências criativas, às quais se juntam outras de ordem económica (custos de remodelação técnica das salas; fragmentação do mercado universal do cinema; necessidade de versões diferentes na língua de cada país, com os mesmos realizador, narrativa e cenários, mas com atores nacionais), cultural (que apontam para o risco de uma perda irremediável da

universalidade da linguagem cinematográfica) ou teórica (Rudolph Arnheim, para quem uma obra é tão mais artística quanto mais se afasta da realidade, denuncia o facto de o som no cinema aumentar o realismo deste, logo diminuindo a sua condição de arte), o certo é que algumas obras acabariam por se tornar marcantes logo nos anos iniciais pela forma como criativamente souberam integrar a novidade tecnológica no discurso cinematográfico. Entre elas contam-se *The Jazz Singer* (ainda que, neste caso, mais por motivos técnicos do que propriamente artísticos, já que, tratando-se de um filme mudo, se assim podemos dizer, com os típicos intertítulos, integra algumas canções e diálogos na sua banda sonora), *Blackmail* (1929), de Hitchcock, *Sob os Telhados de Paris* (1930), de René Clair, ou *M-Matou* (1931), de Fritz Lang.

Nada parecia parar a mudança, tanto mais que o público aderiu de forma massiva e ansiosa a este acrescento de autenticidade técnica que as imagens cinematográficas passavam a apresentar. A adoção do som síncrono era irreversível e com implicações nas mais diversas áreas da produção e da criação cinematográfica: aumenta o realismo da representação cinematográfica, pois passa a ser possível captar a conversação humana; altera profundamente o desempenho dos atores, diminuindo significativamente a ênfase teatral anterior; reforça a tendência narrativa do cinema, sobretudo através dos diálogos, os quais vêm substituir os ultrapassados intertítulos; retira a produção e realização dos filmes dos cenários naturais para o estúdio, onde se torna possível controlar as condições de rodagem; limita os movimentos dos atores, que devem estar próximos dos microfones, e das câmaras, as quais são inseridas em enormes cabinas sonoramente isoladas e fixas. Mais importante que tudo isto e, no fundo, uma consequência de tudo isto, a mudança de fundo mais notória é mesmo o fim, tantas vezes assinalado, de um período único de experimentação visual na história do cinema, tornando-se os elementos privilegiados que antes fizeram a riqueza da linguagem cinematográfica como os efeitos e os truques visuais, a montagem e o grande plano, vítimas de uma nova forma de conceber e fazer cinema que se tornaria hegemónica, assente na clareza narrativa, na montagem invisível e na coerência do diálogo.

Em jeito de compensação, o som acabaria por dar ao cinema novos géneros, novas tonalidades e novas texturas sonoras como acontece no musical, um género que não prescinde do som ("all singing, all dancing, all talking films"), tendo sido *Broadway Melody*, de 1929, o primeiro filme deste tipo. O silêncio, o ranger de portas e de soalhos, o batimento do coração da vítima, o

ruído involuntário e embaraçoso, os gritos das *scream queens* ou os grunhidos do assassino no filme de terror são outro exemplo. O silêncio e os crescendos dramáticos no filme de suspense, os tiroteios e explosões no filme de ação, os diálogos rápidos e os trocadilhos da comédia (como acontece em trabalhos tão distintos como o dos irmãos Marx ou o de Howard Hawks), a *voz-off*, marca característica do *film noir* e do documentário, por exemplo, ou o som fora-de-campo, que estende o espaço fílmico bem para lá dos limites do ecrã, através de indicações e pistas sonoras que nos chegam de fonte incógnita, são outros casos evidentes de situações narrativas e dramáticas que não conheceríamos sem o som.

Movietone e *Vitaphone*

Retomemos dos primórdios do cinema um facto muitas vezes ignorado: é que apesar de se falar, eventualmente com algum desacerto, de cinema mudo, o certo é que as imagens desde o primeiro momento tiveram um acompanhamento sonoro, das formas mais variadas. Logo nas sessões dos Lumière, e noutras suas contemporâneas, temos a presença de diversos intérpretes que podiam ser quer um simples pianista ou organista quer orquestras mais ou menos alargadas, bem como técnicos de efeitos sonoros ou narradores. Por vezes, usava-se mesmo um fonógrafo em conjugação com a projeção das imagens, mas a dificuldade na sincronização dos dois elementos e o baixo volume do som reproduzido acabam por pôr a descoberto as insuficiências deste método.

É então que surge a solução definitiva para este problema, ainda que o processo venha a ser gradualmente aprimorado. Inicialmente o som é de qualidade inferior ao da música ao vivo com que os filmes eram acompanhados e os primeiros filmes são híbridos, conjugando intertítulos com diálogos gravados e sequências mudas com música ao vivo. Apenas em 1928 surge o primeiro filme 100% falado: *Lights of New York*. Em meados dos anos 20 há dois sistemas que concorrem: o Vitaphone e o Movietone. Em 1927 a Warner Bros adopta o sistema Vitaphone, que consiste na gravação do som num disco que é reproduzido em simultâneo com as imagens (*sound-on-disc*). A decisão da Warner acabaria por levar atrás os restantes estúdios. A novidade seguinte seria o sistema Movietone que a Fox desenvolve a partir da tecnologia da Western Electric, o qual transforma o sinal sonoro num sinal eléctrico que é gravado na película (*sound-on-film*), com as inegáveis vantagens de per-

feita sincronização entre som e imagem e de edição da banda sonora, e que a Fox começara a usar nos seus noticiários Fox Movietone News.

Acessórios

Mas havia ainda um longo caminho a percorrer no que respeita à solução de problemas de logística e de procedimento da mais variada ordem. É que inicialmente é gravado tudo em conjunto: diálogos, música tocada em direto e efeitos sonoros, o que impede um trabalho minucioso dos diferentes materiais. Apenas em 1929 surgem as perches e em 1932 os microfones direcionais são introduzidos, tornando a captação de som seletiva. A pós-sincronização aparece apenas em 1930 e só em 1933 a música pode ser adicionada separadamente, já que antes tinha de ser gravada em simultâneo com os diálogos.

Portabilidade

Relevante igualmente é o surgimento de gravadores portáteis que autonomizam a captação do som da captação da imagem pela câmara. Gravadores como o Nagra III, que surge em 1958, um dispositivo portátil e tão fiável como os tradicionais, que grava em fita magnética, permitem, juntamente com as câmaras mais leves e de utilização mais flexível, que o cinema saia à rua, se assim podemos dizer. O *cinéma vérité*, o cinema direto, a *nouvelle vague* ou o cinema *underground* são, em larga medida, consequência destas alterações tecnológicas que, de algum modo, democratizam a criação cinematográfica. O som direto torna-se então uma forma privilegiada por muitos autores para captar, a partir dos anos 60, todo o espectro sonoro que o mundo e os acontecimentos oferecem.

Surround

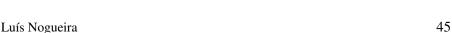
Por outro lado, o *surround sound* é experimentado desde finais dos anos 30. Os sistemas de som *stereo* que surgem nos anos 50, o *dolby surround* que aparece em 1982, o sensurround, criado nos anos 70 para o filme-catástrofe *Earthquake* (cujas baixas frequências eram mais sentidas do que ouvidas e cujo volume causou mesmo estragos nas estruturas dos edifícios, revelando-se impraticável para os multiplexes, pois ouvia-se mesmo nas salas ao lado)

e o *THX*, um sistema de alta fidelidade desenvolvido em 1983 na Lucas Film e que deve o seu nome ao inventor, *T*omlinson *H*olman (e*X*periment), são alguns exemplos de dispositivos que procuraram levar para um novo nível as experiências com diversos canais e colunas desenvolvidos desde os inícios do cinema, tentando uma cada vez maior imersão e espacialidade do som, capaz de envolver perceptiva e emocionalmente o espectador. Nos anos mais recentes, as tecnologias digitais acabariam por oferecer possibilidades de manipulação e criação absolutamente extraordinárias no que respeita ao design de som das obras cinematográficas.

Parcerias

Entretanto, com a introdução do som, os músicos que acompanhavam os filmes ou davam concertos são despedidos e o dinheiro empregue no equipamento das salas, ou então são convidados a compor especificamente para os filmes produzidos. Ainda no que respeita à música, nos primeiros tempos do chamado cinema sonoro, muitas vezes recorria-se a arquivos e composições pré-existentes que prevalecem sobre a música original, sendo utilizado, sobretudo, um repertório prévio onde se procura a melodia ou ritmo certo para cada situação: idílica, melancólica, frenética, cómica, dramática. Com o decorrer do tempo, a música acabaria por adquirir um papel cada vez mais determinante para a narrativa cinematográfica e diversas parcerias se tornariam historicamente incontornáveis como as estabelecidas entre Alfred Hitchcock e Bernard Herrmann, Federico Fellini e Nino Rota, Ennio Morricone e Sergio Leone, John Williams e Steven Spielberg ou Peter Greenaway e Michael Nyman, por exemplo.

Efeitos especiais

O cinema é, de diversas formas, uma arte da ilusão: o próprio movimento nas imagens não é mais que uma ilusão decorrente do desfilar de fotogramas estáticos individuais numa cadência que permite a sua sintetização no cérebro humano enquanto imagens de/em movimento. Mas uma área se revelou, ao longo da história da sétima arte, como o lugar de todas as especulações e experimentações na criação de ilusões: os efeitos visuais e especiais. Da trucagem do pioneiro Méliès ao *CGI* mais sofisticado contemporâneo, o cinema nunca

declinou a sua proximidade à magia e ao ilusionismo. Isto significa que as proezas tecnológicas e figurativas que nos são oferecidas acabam por se aproximar muitas vezes do puro prodígio e do espanto, oferecendo ao espectador quase que uma sensação infantil de pura magia.

A mente parece muitas vezes não querer acreditar no que os olhos veem, se assim podemos dizer. É então que, desse espanto e dessa incredulidade, surge a curiosidade e a vontade de conhecer os bastidores onde tudo é engendrado. Em larga medida, os extras e os *making of* que se tornaram tão comuns na época do DVD revelaram-se a forma privilegiada para descobrir tais segredos e truques escondidos (aliás, tão bem escondidos que, muitas vezes, os efeitos especiais quase não são perceptíveis para o espectador, numa solução figurativa fotorealista que procura para esses mesmos efeitos simultaneamente a maior discrição e a maior espetacularidade).

Se bem que no discurso comum se tratem com a designação de efeitos especiais soluções e dispositivos de diversa natureza, por vezes é proposta uma dupla distinção: entre efeitos especiais, que tanto podem ser ópticos (feitos *in-camera*, no processo de filmagem) como mecânicos (produzidos *on-set*, durante a rodagem), e efeitos visuais, os quais são efetuados no momento da pós-produção. Com o advento dos efeitos digitais e as inúmeras transformações que esse acontecimento acarretou, muitos dos processos e procedimentos técnicos anteriores acabariam por caducar.

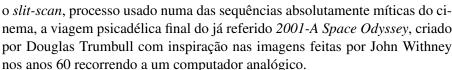
Muitos dos efeitos e dispositivos tradicionais, como o *chroma key*, a *optical printer* ou as *matte paintings* ganharam uma maior flexibilidade, sofisticação e precisão com os modernos efeitos digitais, a partir dos anos 90, sendo em alguns casos mesmo integralmente substituídos pela pós-produção em computador. Porém, os processos e efeitos clássicos (ópticos e mecânicos) não desapareceram por completo e existem mesmo cineastas que a eles recorrem com resultados particularmente notáveis: o cineasta francês Michel Gondry tem feito deles um uso incomum tanto nas suas longas-metragens como nos seus videoclips, do mesmo modo que o americano Darren Aronofsky na sua obra *The Fountain* (2006) conseguiu tremendos resultados recorrendo a soluções hoje tidas como arcaicas. Em ambos os casos, o objetivo é, precisamente, um afastamento em relação à percepção-padrão, muito artificiosa, que se criou na mente dos espectadores das imagens produzidas em CGI.

Méliès, o pioneiro

Quando procuramos a génese dos efeitos especiais no cinema é impossível não remontarmos aos prodígios visuais com que George Méliès não apenas maravilhou os seus contemporâneos, mas continua a espantar o espectador atual. Das sobreposições à trucagem, do *stop-motion* ao *dissolve*, este mágico de profissão conseguiu pela primeira vez levar o dispositivo e a técnica cinematográfica para uma dimensão de verdadeiro assombro criativo. E tudo terá começado de uma forma incidental e quase humorística no final do século XIX: terá sido quando a sua câmara encravou por momentos ao filmar uma cena de rua que o mago francês identificou o princípio da trucagem. O que sucedeu nesse episódio ao mesmo tempo caricato e prodigioso? Segundo o próprio Méliès, a interrupção na filmagem terá feito com que tudo no filme se transformasse: cavalos em carros, homens em mulheres, etc. Uma casualidade acabaria, assim, por originar uma história de ilusões e truques que não cessou de desafiar técnicos e espantar espectadores para todo o futuro.

Tradição

Para além da trucagem, outros efeitos *in-camera* (aqueles que são feitos e existem já no negativo, antes de este ir para laboratório) fizeram do cinema, não apenas nas primeiras décadas, mas ao longo de toda a sua existência, uma área de inacreditável invenção visual. Temos, por exemplo, a exposição múltipla, as anamorfoses e filtros, aos quais, entre outros, o cineasta alemão Friedrich Murnau recorreu para as suas obras-primas dos anos 20 como *O Último Homem* e *Aurora*; o *time-lapse* (que comprime o tempo de uma ação de forma extraordinária, pois cada imagem é captada a uma velocidade muitíssimo inferior àquela em que irá ser projetada); o *slow-motion*, em que o ritmo das ações diminui de forma notória, já que as imagens são captadas a uma velocidade superior à de projeção; a *rear projection*, muito vista no cinema clássico, em que uma imagem de fundo é projetada por detrás dos atores; a *front projection*, introduzida mais tarde (dois exemplos elucidativos são a sequência inicial de *2001-A Space Odyssey*, de 1968, e os voos de *Superman*, de 1978); a perspetiva forçada, usada no mítico final de *Casablanca*, de 1942, em filmes de ficção científica de série B (como a obra de culto *The Incredible Shrinking Man*, de 1957) ou na recente trilogia de *Lord of the Rings* (2001);

o *slit-scan*, processo usado numa das sequências absolutamente míticas do cinema, a viagem psicadélica final do já referido *2001-A Space Odyssey*, criado por Douglas Trumbull com inspiração nas imagens feitas por John Withney nos anos 60 recorrendo a um computador analógico.

Um efeito ótico muito popular, sobretudo a partir dos anos 1930, é a chamada *matte painting*. Este processo, que consiste em inserir uma imagem (de uma paisagem, por exemplo) numa outra, permite criar cenários e acontecimentos que de outro modo seria impossível fazer (como palácios ou planetas inexistentes, incêndios ou catástrofes espetaculares, por exemplo). Algumas cenas exemplares do uso da *matte painting* são, entre outras, a assombrosa mansão de Xanadu em *Citizen Kane* (1941), o incêndio em *Quo Vadis?* (1951), a invasão de pássaros em *The Birds* (1963) ou a estátua da liberdade em *Planet of the Apes* (1968).

Um outro processo que desde os anos 30 tem vindo a conhecer uma utilização cada vez mais frequente e sofisticada é o chamado *chroma key* (também conhecido como *bluescreen* ou *greenscreen*), o qual teve uma primeira utilização digna de destaque na versão de 1940 de *The Thief of Bagdad*. Nos anos 1980, Richard Edlund melhorou significativamente o processo para a rodagem de *The Empire Strikes Back*, façanha que lhe valeria um Oscar. O processo é relativamente simples: o desempenho dos atores é gravado contra um fundo verde ou azul e não no próprio cenário da ação como seria suposto; a imagem do cenário é posteriormente inserida como fundo, criando uma imagem única em que o ator se integra e (inter)age no local dos acontecimentos.

Outro dispositivo que permitiu uma cada vez mais prolífera criação de efeitos óticos foi a introdução da *optical printer*, a qual consiste na projeção de uma ou mais imagens diretamente para uma câmara, e que permite efeitos como o *fade-in* e o *fade-out*, o *dissolve*, o *slow-motion* ou as *matte paintings*. Surgida nos anos 20, mas aprimorada por Linwood G. Dunn nos anos 30 (Dunn foi responsável por muitas das soluções visuais de *Citizen Kane*, por exemplo), esta máquina permite que os efeitos deixem de ser necessariamente feitos *in-camera*, como sucedida anteriormente.

Também o *stop-motion*, que pioneiros como Méliès ou Starawicz cedo introduziram no cinema, acabaria por contribuir de modo decisivo, e em alguns casos extraordinário, para a história dos efeitos especiais. Esta técnica, que consiste no registo fotograma a fotograma de pequenos movimentos de objetos ou marionetas, tem na sua história inicial dois nomes incontornáveis:

Willis O'Brien, que criou as espantosas animações de criaturas na versão de 1933 de *King Kong*, e o seu discípulo Ray Harryhausen, que em filmes de fantasia e de ficção científica dos anos 40 e 50 deixou uma marca indelével na história dos efeitos especiais.

Além dos efeitos óticos, importa destacar igualmente os efeitos mecânicos. Entre eles contam-se as maquetas e miniaturas tantas vezes usadas ao longo da história do cinema, nos mais diversos géneros e tipos de produções, desde as curtas-metragens de Méliès aos clássicos da ficção científica *Metropolis* (1927), *2001 – A Space Odyssey* (1968), *Star Wars* (1977) ou *Blade Runner* (1982), passando pelos filmes-catástrofe tão em voga nos anos 70. Porém, também neste campo as tecnologias mais recentes haveriam de ditar novos rumos. Com o primoroso trabalho de animação por computador conseguido em *Jurassic Park*, de Steven Spielberg, de 1993, e o subsequente desenvolvimento do CGI, muito viria a mudar; ainda assim, as maquetas e miniaturas não terão certamente os dias contados.

Entre os efeitos mecânicos com maior tradição na história do cinema estão aqueles usados para criar ambientes ditados por condições atmosféricas ou similares, como o vento, a chuva, o nevoeiro ou o fumo, que foram tantas e tantas vezes usados em filmes de dois géneros, sobretudo: no cinema fantástico e no cinema de terror. Um outro tipo de efeitos mecânicos que vale a pena referir são os pirotécnicos, tão utilizados num dos géneros mais populares dos últimos anos, o filme de ação, com as suas espetaculares explosões e tiroteios.

Uma outra área que contribui decisivamente para a criação de fenómenos de ilusão no cinema é a caraterização (maquilhagem, máscaras e demais próteses). Dick Smith é tido como o nome mais importante desta atividade. O seu trabalho pode ser visto em filmes como *The Godfather* (1972) ou *The Exorcist* (1973), e a sua contribuição tornou-se notável pelo facto de ter, nos anos 60, substituído o uso de uma máscara completa, feita numa única peça, pela aplicação de diversos pedaços de látex isolados, processo que permite uma maior naturalidade e maior abrangência no que respeita à expressão facial do ator. Assistente de Smith, Rick Baker tornar-se-ia um outro nome importantíssimo neste campo. Trabalhou em *An American Werewolf in London* (1981) e no videoclip *Thriller* (1982), ambos realizados por John Landis, bem como em *Ed Wood* (1994) ou na versão de 2001 de *Planet of the Apes*. Um outro nome que vale a pena destacar neste sector, com créditos firmados e reconhe-

cidos, é Stan Winston, cujos trabalhos em *The Terminator* (1984) e *Edward Scissorhands* (1990) são referenciais.

CGI

Se a combinação de miniaturas, *matte paintings* ou animação com imagem real em filmes clássicos como *The Ten Commandments* (1956) ou *Forbidden Planet* (1956) faz ainda hoje as delícias dos espectadores em sequências inesquecíveis, a verdade é que as últimas três décadas são inegavelmente ímpares no que respeita ao desenvolvimento dos efeitos especiais. O CGI (*computer-generated imagery*) tornou-se uma ferramenta incontornável e omnipresente. As suas maiores vantagens são: um potencial aparentemente infinito de aplicação, uma flexibilidade tremenda que permite os mais diversos usos, um controlo minucioso de todo o detalhe e aperfeiçoamento e, muito importante, uma verosimilhança das suas imagens crescente e inigualável. Tudo parece possível e credível com estes dispositivos: monstros, fantasmas, metamorfoses, cenários sumptuosos, mundos galáticos, etc. estão à distância de uma série de cliques em mais ou menos sofisticados softwares com extraordinária capacidade de processamento.

Fazermos a história das imagens geradas por computador pode levar-nos aos trabalhos experimentais desenvolvidos nos anos 60 pelo pioneiro John Whitney, primeiro artista residente da IBM. Porém, é a simulação da visão do robot de *Westworld*, filme de ficção científica de 1973, que é usualmente assinalada como a primeira imagem de CGI (a duas dimensões) vista numa longa-metragem. Em 1976, a sequela *Futureworld* apresenta as primeiras imagens tridimensionais, mostrando-nos a animação de um rosto e de uma mão.

Em 1977 surge *Star Wars*, um filme marcante da história do cinema em diversos aspetos, sendo um deles o trabalho de computação gráfica desenvolvido pela Industrial Light and Magic, uma subsidiária da Lucas Film (empresa de George Lucas fundada em 1971), criada em 1975, que se tornaria na mais importante casa de efeitos especiais das últimas décadas, tendo recebido dezenas de vezes o Oscar de Melhores Efeitos Especiais. Entre as diversas invenções feitas para aquele filme, conta-se o mecanismo de controlo de movimento da câmara, o qual permite a repetição constante e precisa do movimento da câ-

mara em cada *take* (tem o nome de *dykstraflex*, derivado do apelido do seu inventor, John Dykstra).

Prosseguindo nesta breve resenha do CGI, em 1982 um filme de ficção científica propõe uma visão extremamente arrojada do interior de um computador, recorrendo às imagens de CGI como nunca antes: *Tron*. Apesar de se tratar de um marco visual, esta produção revelar-se-ia um fracasso comercial, o que levaria a algum decréscimo no entusiasmo da indústria relativamente às imagens de síntese.

O desenvolvimento destas, porém, não cessaria, e em 1988 em *Willow* surge pela primeira vez um efeito que três anos depois conheceria uma extraordinária popularidade: o *morphing*. Seria no videoclip *Black or White*, realizado por John Landis, e sobretudo na sequela *Terminator 2* (1991), de James Cameron, que este efeito ganharia uma sofisticação extraordinária, deixando espantados todos os espectadores. *Terminator 2* surge no seguimento das experiências realizadas por Cameron em *The Abyss*, em 1989, no qual o uso deste processo é já notável. Este realizador tornar-se-ia no decurso das últimas décadas o mais tecnófilo dos cineastas americanos, procurando a cada produção levar mais longe aquilo que as tecnologias cinematográficas permitem em termos de figuração. Foi assim em *Terminator 2*, em *Titanic* (1997) e no recente *Avatar* (2009).

A história das imagens geradas por computador não pode passar, igualmente, ao lado do cinema de animação. Não se pretendendo apresentar aqui uma resenha exaustiva deste género cinematográfico, bastará referenciar dois títulos emblemáticos: *Beauty and the Beast*, da Disney, de 1991, em que os computadores surgem como prestimosas ferramentas de auxílio a um tipo de animação ainda muito tradicional na sua estética, mas já em mudança de um ponto de vista técnico; e *Toy Story*, da Pixar, de 1995, a primeira longa-metragem integralmente feita em computador, que não só inauguraria uma época de proliferação da animação junto do grande público, como apresentava uma estética própria desta técnica, assente, sobretudo, no volume das personagens e dos objetos, contra a representação plana da animação tradicional.

Entretanto, em 1993, o assombro é global: o já referido *Jurassic Park*, de Steven Spielberg, apresenta-nos dinossauros com uma autenticidade tal no que respeita a texturas, expressões, movimentos e gestos, integrados de um modo tão perfeito nas imagens de síntese, que nada parecia ser como dantes e nada

mais realista parecia possível. Ainda assim, as tecnologias não cessam de nos surpreender, seja nas mais extraordinárias proezas, seja nos mais invisíveis detalhes.

Bastará atentarmos no feito conseguido em *The Crow*, de 1994, em que vários planos do ator protagonista Brandon Lee são o resultado da combinação de imagens filmadas previamente à sua morte; ou no desaparecimento das pernas do ator Gary Sinise, na ultra-rápida bola de *ping-pong* ou na interação de Tom Hanks com figuras históricas desaparecidas em *Forrest Gump* (1994); ou nos mundos e criaturas fabulosos de *Lord of the Rings* (2001); ou no espantoso processo de rejuvenescimento de Brad Pitt em *The Curious Case of Benjamin Button* (2008).

Para concluir este pequeno inventário, não podemos deixar de referir aquele que se terá tornado o efeito mais emblemático das últimas décadas, o famoso *bullet-time* que vimos em *The Matrix* (1999), um processo que, paradoxalmente, nos faz remontar ao dispositivo utilizado por Eadward Muybridge mais de um século antes: um conjunto de câmaras são colocadas em volta de uma ação e disparadas precisa e sincopadamente, sendo as imagens depois sintetizadas num plano que simultaneamente suspende o tempo e varia a perspectiva no espaço. Versões relativamente diferentes deste efeito que antecedem o seu uso neste filme podem ser encontradas em *Akira* (1988), o clássico da animação japonesa, e em videoclips de Michel Gondry (ainda que aqui se trate de fotografar objetos estáticos).

Nos tempos que correm, as tecnologias não cessam de nos surpreender. Duas das mais recentes propostas são as chamadas *motion capture* e *perfomance capture*. Em cada um destes casos trata-se de, através de um fato e de uma máscara revestidos de sensores, captar as coordenadas e os pontos dos movimentos dos atores e das suas expressões, que depois são refeitos em computador. Dois filmes em que estes processos foram decisivos são os referidos *Lord of the Rings*, na criação da personagem Gollum, e *Avatar*, na criação do povo Na'vi.

Cenários

Se as personagens são, em muitas circunstâncias, cada vez mais resultado de processos artificiais notáveis, também os cenários virtuais são cada vez

mais um recurso utilizado. Mas, apesar de os cenários virtuais serem cada vez mais frequentes, há uma longa tradição, que, para resumirmos, diremos que vai de Méliès a *Tron* ou a *Avatar*, na relação do cinema com o espaço encenado e com o espaço real que não pode ser descurada. Por mais do que um momento na história do cinema, os cenários assumiram um papel tão vincado na ambientação das ações e na caraterização das personagens que acabaram por se tornar elementos decisivos para a definição da estética de certas obras ou tendências. Tal aconteceu das mais diversas formas e assumiu as mais variadas dimensões. De algum modo, podemos dizer que também aqui duas concepções contrastantes podem ser encontradas na cinematografia americana e nas demais cinematografias mundiais.

Art direction

Olhando para Hollywood no seu período clássico (mas de igual modo, em larga medida, na atualidade), imediatamente nos apercebemos de um predomínio do estúdio como local da produção e concretização do filme. Daí que a ideia de espaços e lugares construídos por medida e deliberação para as mais diversas histórias e géneros seja a preponderante. A celebração deste trabalho de criadores, artífices e técnicos conhece anualmente a sua aclamação institucional com a entrega do Oscar for Best Art Direction (melhor direção artística). Mas, se olharmos para as cinematografias mundiais, sobretudo a partir das ousadias criativas do neo-realismo e da *nouvelle vague*, haveremos de notar imediatamente uma grande propensão para o recurso a locais naturais, através dos quais as marcas de autenticidade na narrativa ou na caraterização das personagens se tornam manifestas.

Black Maria

Se retornarmos às primeiras décadas do cinema, logo percebemos algumas caraterísticas fundamentais dos lugares: temos, desde logo, uma tendência para o recurso a acontecimentos comuns em cenários naturais, tão patentes nas curtas-metragens dos irmãos Lumière, por exemplo; temos, igualmente, uma apetência e um fascínio pelo exótico e pelo distante, típica dos designados *travelogues*, filmes sobre locais longínquos que respondem à curiosidade e imaginação dos espectadores; temos, ainda, uma tendência para o controlo

total das condições de concretização de um filme, de que são bons exemplos o estúdio que Thomas Edison construiu em 1893, o primeiro estúdio de cinema do mundo, o Black Maria, assente sobre uma plataforma giratória que permitia aproveitar a luz do sol, e o estúdio que o maior impulsionador da cenografia no cinema, Georges Méliès, construiu em 1896 em Montreuil, perto de Paris, o primeiro na Europa; temos, por fim, uma tendência para uma relação da câmara com o espaço que muito deve à tradição teatral do olhar fixo, abrangente e frontal e que marcaria claramente os primeiros anos do cinema enquanto referência cenográfica.

Grandiosidade épica

Há nos primeiros filmes da história uma propensão quase diríamos universal para entender o cinema como uma forma de espetáculo e não tanto como o meio narrativo em que acabaria por quase se institucionalizar. Os filmes eram objetos de espanto, mais do que de envolvimento dramático, de malabarismos técnicos, mais do que de progressão narrativa. Os cenários permitem-nos compreender bastante bem esta metamorfose que o cinema haveria de, lentamente, vir a sofrer. É como se os cenários fizessem a ligação entre estas duas concepções primordiais do cinema, o espetáculo e a narrativa.

Onde podemos verificar isso? Desde logo na grandiosidade dos cenários que preenchem e impressionam nos épicos italianos da década de 10, habitados por multidões de figurantes que pretendem dar uma percepção de grande escala a toda a produção. Podemos referir, a este propósito, a primeira adaptação de *Quo Vadis?*, de 1912, ou *Cabiria*, de 1914. Estes e outros épicos históricos produzidos em Itália acabariam por se tornar a referência para cineastas americanos como David Griffith, sobretudo no ambicioso *Intolerance*, de 1916, e Cecil B. DeMille, na primeira versão que realizou de *The Ten Commandments*, de 1923, filmes de uma quase ilimitada megalomania na sua conceção cenográfica: os cenários de *Intolerance* continuam a figurar entre as construções mais míticas que Hollywood já conheceu.

Metropolis

Voltando novamente à Europa, reconhece-se, também aqui e ocasionalmente, uma tendência para a magnificência (de que seriam dois exemplos *Fausto*,

de 1926, de Murnau, mas, sobretudo, *Metropolis*, de 1927, de Fritz Lang), mas esse está longe de ser o aspeto de maiores implicações no futuro do cinema (ainda que as influências estéticas de *Metropolis* em filmes como *Blade Runner*, de 1982, ou *Batman*, de 1989, não possam ser descuradas). É no expressionismo alemão que encontramos os cenários mais marcantes dos anos 20. Surgindo como reação ao realismo, o expressionismo procura que os cenários sejam quase que um espelho (ainda que estilizadamente distorcido) da verdade interior da alma e dos seus sentimentos. Os cenários apresentam-se aqui como criações assumida e vincadamente artificiais, feitas de ângulos requebrados, proporções distorcidas e jogos de sombras e luzes extremamente contrastantes onde personagens com movimentos e gestos exagerados podem cometer os seus crimes. De tão paradigmático que se revelou, *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) acabaria por ficar para a história do cinema como uma espécie de metonímia desta tendência, ao ponto de se falar muitas vezes de *caligarismo* para definir uma estética que influenciaria em larga medida várias obras e géneros de Hollywood, e acima de todos o *film noir* dos anos 40 e 50.

Em jeito de nota paralela vale a pena referir o trabalho de Eugene Schuftann em *Metropolis* (1927), a quem se deve o designado "processo Schuftann", o qual permite através de um sistema de espelhos que reflete e amplia cenários em miniatura que os atores interajam com estes. E vale a pena chamar a atenção igualmente para um subgénero que, por esta altura, os anos 20, e por contraste, teve alguma relevância no cinema alemão, o *kammerspiel* (filme de câmara) cujas caraterísticas fundamentais contrariam quer a megalomania épica quer o abstracionismo retorcido do expressionismo alemão, apostando antes em espaços pequenos e confinados, de natureza realista (a obra-prima *O Último Homem*, de 1924, de Murnau, conta-se entre os melhores exemplos).

Realismo urbano

À megalomania épica e ao subjetivismo expressionista podemos contrastar uma espécie de realismo urbano que atravessa diversos movimentos e tendências e que, de algum modo, parece desconstruir e esvaziar a espetacularidade do artifício cenográfico de forma a trazer para as narrativas lugares que funcionem como atestados de autenticidade e veracidade. Na segunda metade dos anos 30, o realismo poético francês toma os cenários urbanos como lugares

perfeitos para as histórias dramáticas sobre marginais, condenados e inadaptados: becos, cais, ruas degradadas e interiores abandonados são objecto de um compromisso entre a estilização e o naturalismo por parte de realizadores como Jean Vigo, Marcel Carné, René Clair ou Julien Duvivier. Do outro lado do Atlântico, no início dessa mesma década, já um dos géneros mais importantes de então, o filme de *gangsters*, assumia igualmente o naturalismo urbano como uma caraterística dos lugares das suas histórias sobre a ascensão e queda de pequenos e ambiciosos rufias: becos, ruas e zonas escondidas, degradadas e mal iluminadas, armazéns abandonados, casas de jogo ilegais ou pensões e hotéis rascas são os cenários prediletos deste género.

Mas o espaço urbano e os cenários prosaicos conhecem o seu maior impacto no cinema com o neo-realismo, a *nouvelle vague*, o cinema directo, o *cinéma vérité* e os *novos cinemas* mundiais. Depois de décadas aprisionados em estúdio, os filmes voltam à rua, onde, curiosamente, os irmãos Lumière e outros pioneiros captaram as suas primeiras imagens. Certamente que a este facto não são indiferentes quer a urgência de tratar temas extremamente próximos do real (como a II Guerra Mundial e as suas consequências no neo-realismo ou as degradantes condições de vida em países periféricos como o Brasil) quer as mudanças significativas que o equipamento cinematográfico conheceu então: câmaras mais leves e flexíveis e aparelhos de registo de som portáteis. O que se verifica em qualquer destes casos é um acréscimo de realismo que serve e é servido por uma maior atenção a situações do quotidiano e já não ao artifício majestaticamente composto ou minuciosamente controlado do cinema de estúdio. Na atualidade, essa herança realista pode ser notada ainda com extrema frequência no trabalho de cineastas tão diversos como os irmãos Dardenne ou o catalão Albert Serra, para não falar dos anteriores e irreverentes Pasolini ou Herzog.

Ficção Científica e Fantasia

Mas se uma tendência para o realismo percorre a história do cinema com grande regularidade, o certo é que alguns géneros dificilmente podem abdicar do artifício permitido pela criação cenográfica. Dois exemplos: o filme fantástico e a ficção científica. Tanto num como noutro caso se trata de dar existência a lugares que nunca existiram e nunca irão existir. Aqui, estamos no campo da especulação, do imaginário, do delírio ou da previsão (muitas

vezes na confluência destas categorias todas). Daí que possamos extrair dois ensinamentos muito interessantes em relação a estes géneros: por um lado, os cenários do filme fantástico são seguramente daqueles que mais facilmente envelhecem e se tornam inverosímeis, dado que os materiais e as formas acabam por ser vistas mais da perspetiva e dos valores da época em que o filme é visto do que da época que o filme retrata; por outro lado, e de algum modo com uma explicação semelhante, na ficção científica os cenários são constantemente ideias falhadas do que seria o futuro – não raramente, os mundos do futuro ficcionado e o mundo do presente histórico se encontram sem que entre eles existam muitos pontos de convergência ou coincidência (por isso, talvez, o futuro no cinema passou a ser cada vez mais parecido com o presente, de algum modo procurando minorar essa margem de erro na previsão).

Por fim, devemos referir que a área de criação cinematográfica relacionada com os cenários tem tido uma evolução tecnológica muito significativa e com resultados por vezes extraordinários. Basta pensarmos nas miniaturas que tantos universos improváveis ajudaram a criar; basta pensarmos nas *matte-paintings*, que, vistas do presente, se nos apresentam anacronicamente ingénuas; ou basta repararmos no modo como o digital e o *green screen* se combinaram para transformar a cenografia virtual numa das mais sofisticadas áreas da criação cinematográfica.

Direção de Fotografia

O trabalho próximo entre o diretor de fotografia e o realizador pode ser um dos fatores fundamentais para o sucesso artístico de um filme. Ao longo da história do cinema, são vários os nomes que se destacam nesta área e cujo contributo merece uma referência, ainda que breve.

Karl Freund é, no contexto do expressionismo alemão, um nome fundamental: colaborou com Murnau em *O Último Homem* (1924), com Fritz Lang em *Metropolis* (1927) e com Walter Ruttmann em *Berlim – Sinfonia de uma Cidade* (1927), tendo na sua passagem para Hollywood sido responsável pela imagem de *Dracula*, de Tod Browning (1931).

Ainda durante o período do cinema mudo, vale a pena destacar duas duplas criativamente relevantes do cinema soviético: a ligação do diretor de fotografia Anatoli Golovnya ao cineasta Vsevold Pudovkin, com quem colaborou,

entre outros, na trilogia constituída por *A Mãe* (1926), *O Fim de S. Petersburgo* (1927) e *Tempestade sobre a Ásia* (1928), e a parceria estabelecida entre Eduard Tisse e Sergei Eisenstein que cooperaram em *A Greve* (1925), *O Couraçado Potemkine* (1925), *Outubro* (1928), *Viva México!* (1932) ou *Ivan, o Terrível* (1944).

No cinema clássico americano destacamos três nomes: Gregg Toland, que para além do trabalho quase mítico desenvolvido em *Citizen Kane* (1941), de Orson Welles, colaborou, entre outros, com John Ford, Howard Hawks, Erich Von Stroheim, King Vidor ou William Wyler. *Grapes of Wrath* (1940), de Ford, ou *The Best Years of Our Lives* (1946), de Wyler, são duas das grandes obras que tiveram a sua participação.

John F. Seitz é outro dos nomes mais relevantes deste período. A sua colaboração mais estreita deu-se com Billy Wilder em filmes como *Double Indemnity* (1944), *Lost Weekend* (1945) ou *Sunset Boulevard* (1950), tendo trabalhado em inúmeras outras obras de diversos géneros como a comédia *Sullivan's Travels* (1941) ou o clássico de ficção científica *When Worlds Collide* (1951), por exemplo.

Outro nome de grande prestígio e originalidade deste período é John Alton, vencedor do Oscar pelo trabalho realizado em *An American in Paris* (1951), e que no *filme noir* deixou igualmente uma marca muito vincada em obras como *T-Men* (1947) ou *Raw Deal* (1948). É ainda autor do livro *Painting with Light* (1949), uma das obras bibliográficas fundamentais desta área.

Na Europa, são também vários os nomes que marcaram a direção de fotografia ao longo da história do cinema. No Reino Unido, destacamos dois nomes: Jack Cardiff, cuja colaboração com a dupla Michael Powell/Emeric Pressburger se materializou em obras como *A Matter of Life and Death* (1946), *Black Narcissus* (1947) ou *The Red Shoes* (1948), mas que trabalhou igualmente com grandes mestres do cinema americano como John Huston, em *The African Queen* (1951), ou Joseph L. Mankiewicz, em *The Barefoot Contessa* (1954). E John Alcott, que em estreita parceria com Stanley Kubrick assinou a fotografia de obras fundamentais da história do cinema como *2001 – A Space Odissey* (1968), *A Clockwork Orange* (1971), *Barry Lyndon* (1975) ou *The Shining* (1980).

Outro país de igual ou ainda mais notável importância nesta área é a Itália. Comecemos por referir Gianni di Venanzo que, apesar de uma morte prematura, aos 48 anos, colaborou em obras fundamentais de Antonioni (*A Noite* e

O Eclipse, de 1961 e 1962) e de Fellini (8 ½, de 1963, e *Julieta dos Espíritos*, de 1965). Já Tonino delli Colli, após uma colaboração de 12 filmes com Pier-Paolo Pasolini, entre os quais *Accattone* (1961), *O Evangelho segundo São Mateus* (1964) ou *Saló ou os 120 Dias de Sodoma* (1975), teria um papel decisivo na obra de Sergio Leone em filmes como *The Good, the Bad and the Evil* (1966), *Once Upon a Time in the West* (1968) ou *Once Upon a Time in America* (1984).

Vittorio Storaro é outro dos mais importantes nomes da história do cinema no que à fotografia diz respeito. Além da sua colaboração com Bernanrdo Bertolucci, devemos destacar o trabalho realizado em diversas obras de Francis Ford Coppola como *Apocalypse Now* (1979) ou *One from the Heart* (1982), bem como a sua participação em vários outros filmes, entre os quais da adaptação do herói da banda desenhada *Dick Tracy* (1990).

Em França, destaque especial para Sacha Vierny que, depois da sua colaboração com Alain Resnais em obras como *Noite e Nevoeiro* (1955), *Hiroshima, meu Amor* (1959) ou *O Último Ano em Marienbad* (1961), fez equipa com o britânico Peter Greenaway em obras como *A Zed and Two Noughts* (1985), *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* (1989), *Prospero's Books* (1991), *The Baby of Mâcon* (1993) ou *The Pillow Book* (1996). Assinou ainda a fotografia do clássico *Belle de Jour* (1967), de Luis Buñuel.

Na Suécia, destaque para o trabalho de Sven Nykvist, regular colaborador de Ingmar Bergman (em *Silêncio*, de 1963, *Persona*, de 1966, ou *Lágrimas e Suspiros*, de 1972, por exemplo), tendo ainda participado em *O Sacrifício*, de 1986, de Andrei Tarkovsky. Já na Alemanha, destaque para Michael Balhaus, que depois de trabalhar em várias obras de Fassbinder, como *As Lágrimas Amargas de Petra von Kant*, de 1972, ou *O Casamento de Maria Braun*, de 1979, se notabilizou na indústria americana através da colaboração com Martin Scorsese (em *Goodfellas*, de 1990, *The Age of Innocence*, de 1993, ou *The Departed*, de 2006, por exemplo). Merece igualmente destaque a participação que teve em *Bram Stoker's Dracula* (1992), de Francis Ford Coppola.

3. Linguagens e Autores

Plano

Mau grado ser possível fazer remontar as origens da imagem cinematográfica às mais ancestrais representações gráficas, é com a invenção daquilo que usualmente se designa por perspectiva linear, no Renascimento, que a sua morfologia se começa a definir claramente. A perspectiva consiste, na sua descrição mais resumida, na escolha de um ponto de vista fixo e na representação proporcional dos elementos que ocupam o campo de visão. Este modo de representar a realidade acabaria por tornar-se a forma comum no mundo ocidental de criar a ilusão de uma visão natural na observação e representação do espaço e dos fenómenos.

Com esta conceção e perceção de um espaço homogéneo e racional resultante da perspetiva linear renascentista passamos de uma representação medieval modelada por uma lógica hierárquica (por exemplo: Deus maior que os anjos ou Cristo maior que os humanos) para um modo de representação assente numa lógica de proporções, na qual se procura a objetividade mais do que o simbolismo: os objetos diminuem em volume e proporção à medida que se afastam de um ponto de vista fixo ocupado pelo observador. Não deixa, porém, de ser curioso notar como a escala de planos, tão relevante na linguagem cinematográfica, haveria de se revelar um modo fulcral de criar hierarquias, de algum modo fazendo retornar no interior da imagem cinematográfica objetiva a lógica valorativa medieval.

Se a perspectiva linear da pintura exige um ponto de vista fixo, num filme, por seu lado, ao juntarem-se dois planos – ou seja, variando o ponto de vista –, o cineasta cria uma nova experiência do espaço, e do tempo, a qual pode ser denominada por perspectiva sequencial. É deste modo que o espectador

é, ilusoriamente, levado para o interior do ecrã, para o espaço da ação, a qual acompanha através da integração dos diversos momentos e elementos, isto é, dos diversos planos e respetivo conteúdo (personagens, lugares, etc.), num continuum percetivo.

Notável ainda é que esta continuidade sequencial sobrevive apesar dos cortes existentes entre planos e da consequente mudança de ponto de vista, ou seja, apesar da montagem (ou, num sentido diferente, graças a ela). A sucessão e a ligação entre planos estão, então, no cerne daquele que é um dos procedimentos fundamentais da criação cinematográfica, precisamente a montagem. E é com a montagem, podemos dizê-lo, que verdadeiramente surge o plano cinematográfico: não já uma imagem em si, mas uma imagem que existe em função de outras imagens que a hão de contextualizar, que com ela se hão de relacionar e que a ela hão de acrescentar e dela hão de derivar sentidos.

O cinema começa a questionar-se e a constituir-se quando sente necessidade de começar a decompor a ação em várias imagens. Inicia-se então a reflexão sobre a *decoupage* e, consequentemente, sobre a montagem. A partir daí o cinema autonomiza as suas modalidades expressivas. Assim, progressivamente, à medida que o procedimento criativo da montagem ia substituindo a mera sucessão de quadros por uma decomposição e articulação de imagens parcelares da ação, a ideia e a designação de *plano* substitui a designação e a ideia de *quadro* ou de *vista*. O cinema começa a instituir a sua própria lógica discursiva. É esta fragmentação analítica da ação e das ideias, com as hierarquias e focos de atenção que cria em cada mudança de plano, que instaura um novo regime da cultura visual e promete o surgimento e a maturação de uma linguagem cinematográfica propriamente dita e madura. Nos EUA, nos anos 1910, Griffith depura, através da planificação e da montagem, toda a retórica narrativa. Na URSS, nos anos 1920, Eisenstein e Vertov, entre outros, exponenciam as mais complexas e profícuas possibilidades criativas da montagem.

Outro momento decisivo é a mobilização da câmara. A tradição arreigada de um olhar fixo, seja o da pintura seja o do teatro, parece mesmo inibir, nos primeiros anos do cinema, o movimento da câmara enquanto hipótese discursiva. Porém, não tardaria que a câmara viesse a ser assumida como um fator percetivo, narrativo ou dramático fundamental – a câmara como personagem, como narrador, como autor ou como espectador haveria de encontrar na sua

mobilização formas discursivas inauditas. David Griffith, Friedrich Murnau ou Abel Gance, nos anos 1910 e 1920, contam-se entre os primeiros a retirar elevado partido artístico da mobilização do dispositivo cinematográfico, inaugurando uma linhagem visual que se estende até aos dias de hoje. Experimentar foi igualmente o conceito chave para um conjunto de criadores (os impressionistas em França, os abstracionistas na Alemanha) que nos anos 1920 assumiram como premissa e mandamento artístico a expansão das possibilidades expressivas do cinema até aos seus limites. A utopia de um cinema absoluto ou puro haveria de nortear tanto as suas obras como as suas reflexões teóricas. Pela primeira vez a imagem cinematográfica reivindicava para si uma especificidade inconfundível, tão distante quanto possível das formas narrativas que, entretanto, se tornaram dominantes. Nem teatro nem literatura, a imagem cinematográfica quer ser ela própria. Mau grado o fabuloso trabalho de experimentação levado a cabo, a narrativa manter-se-ia, porém, a forma cinematográfica dominante.

A imagem cinematográfica como é geralmente entendida é inseparável, geneticamente, da imagem fotográfica. E, tal como esta, começa por carecer de um elemento fundamental: o som. Os filmes das primeiras décadas são acompanhados por sons (orquestras, narradores, pianistas, efeitos sonoros, etc.) – mas faltava-lhes o som síncrono. Não que essa falta se tenha revelado, devemos dizê-lo, como um entrave expressivo ou uma insuficiência artística. Pelo contrário: foi até ao final da década de 1920 que o cinema viveu talvez um dos mais prodigiosos períodos criativos. Mas o som acabaria por se impor.

A imagem cinematográfica deste período é, podemos dizê-lo, muda. E sem cor. O preto e branco é seguramente um dos aspetos que melhor carateriza as primeiras imagens cinematográficas. E que se haveria de manter como caraterística distintiva por muito tempo. O preto e branco acabaria por, em muitos aspetos, permanecer na percepção e na memória do espectador contemporâneo como o signo visual de um mundo cinematográfico arcaico. E um fator de nostalgia, de autenticidade ou, com o passar dos anos, de resistência por parte do espectador.

Se os anos 1920 foram um período de profunda experimentação formal no cinema, os anos de 1930 revelar-se-iam a época da plena afirmação do cinema narrativo. Assim, podemos dizer que a imagem cinematográfica no cinema clássico está intimamente ligada (e, de algum modo, subordinada) à narrativa.

A imagem serve, sobretudo, para mostrar ações e caraterizar personagens. As imagens devem, neste contexto, ganhar uma qualidade dramática que beneficie a narrativa e uma qualidade narrativa que beneficie o drama. As imagens devem ser absolutamente inteligíveis, a montagem invisível e a riqueza estilística servir (sempre) uma história.

Seria, porém, uma questão de tempo até a imagem cinematográfica recuperar o desejo de liberdade criativa que caraterizou os anos de 1920. Não se tratava de voltar a um cinema experimental em estado puro. Tratava-se de experimentar a realidade como ela se nos apresenta e a partir dela denunciar a presumível perfeição do cinema de estúdio. Com o neo-realismo, o cinema torna-se urgentemente político – sem tempo (nem meios) para recriações, encenações e estrelas. A imagem assume a sua natureza ontológica e grandeza filosófica: a proximidade ao real. E a montagem torna-se dispensável ou mesmo interdita. A imagem aproxima-se dos factos tanto quanto possível. Antes de mais, interessa a realidade.

A realidade acaba por se tornar igualmente o cerne de uma nova vaga criativa em França, ainda que em sentido diverso. Estamos nos inícios dos anos 1960. Já não se trata da realidade política da guerra, já não se trata de denunciar a penúria existencial. Trata-se agora de se apoderar da realidade na sua evanescência e imanência. A realidade torna-se íntima da imagem e a imagem íntima da realidade: de câmara à mão, pela rua, como se de um improviso se tratasse, os realizadores da *nouvelle vague* parecem desenhar uma nova forma de olhar, uma forma de ver autenticamente moderna: os enquadramentos instáveis acrescentam à imagem o toque de autenticidade que o próprio Vertov, com o seu programa de captação do imprevisto da vida, perseguiu. Seria a portabilidade da câmara a garantir ao documentário, igualmente, a sua presença ubíqua e espontânea: *cinema vérité* e cinema direto aí estão, por todo o lado, em busca da verdade do momento ou da verdade das pessoas.

Entretanto, os EUA, que por esta altura (ainda) dominavam o cinema a nível mundial, viviam as contradições de uma nova era mediática: a televisão vem ocupar um lugar de proeminência no audiovisual. Também por causa disso, as imagens do cinema nunca mais seriam as mesmas. Por um lado, soluções estilísticas como o *zoom* ou o *slow-motion* ganham especial relevo. Por outro, o cinema procura combater a familiaridade doméstica da imagem televisiva que entra pela casa do espectador da forma mais cómoda, tentando levar este à sala de cinema – é então que o tamanho do ecrã se começa a expandir

e soluções como o *cinerama* (que acabaria por não vingar) e o *cinemascope* (acabaria por prevalecer) são propostas. Esta procura do esplendor da imagem cinematográfica haveria de passar igualmente pela adoção maioritária da cor, com especial destaque para o *technicolor*, abandonando a imagem a preto e branco que até então era bastante comum. Experiências como o 3D também se fizeram, ainda que sem grande sucesso.

Se os EUA nos anos 1950 e 60 se preocupam sobretudo com a técnica que serve as imagens, na Europa as imagens são sobretudo preocupação de uma singularidade autoral. Nunca como por estes anos a imagem cinematográfica foi ou pretendeu ser tão densamente rica, tão pensada, encenada, auto-consciente, auto-desconstrutiva; nem nunca exigiu tanto tempo, convocou tantos saberes, acumulou tantas referências culturais. O cinema quer ser arte. E, para o conseguir, se aceita o triunfo da narrativa como sucede no cinema de autor, procura a originalidade dentro, a partir ou, mais ocasionalmente, contra esse molde e território. Nesse sentido, o cinema de autor distingue-se muito claramente das vanguardas dos anos 1920, cujo programa estético impunha nitidamente a denegação da narrativa e a recusa de todas as contaminações literárias ou teatrais.

Da televisão haveria de, já nos anos 1980, vir uma nova proposta estética e um novo formato a que o cinema não seria indiferente: o videoclip. É toda uma nova noção de ritmo e uma nova noção plástica que vêm influenciar a estética de muito do cinema das últimas décadas, sobretudo nas obras mais *mainstream*. O estilo-MTV acabaria por se instituir. Mas as próprias imagens cinematográficas encontravam-se, no início dos anos 1980, em vias de sofrer uma nova e significativa metamorfose especificamente técnica, preparada nas décadas anteriores: a simbiose de imagens químicas, características do cinema desde sempre, com imagens electrónicas e videográficas, tornava-se cada vez mais recorrente – é todo um vasto leque de novas possibilidades que se abre. Esta nova condição tecnológica das imagens cinematográficas acabaria por encontrar nos meios digitais a sua mais recente mudança. As imagens sem referente tornam-se cada vez mais recorrentes: filmar atores contra um fundo verde ou azul que será depois substituído por um cenário virtual torna-se um fenómeno comum. Com estas novas tecnologias, as mais diversas áreas do cinema seriam afetadas, e não apenas os efeitos especiais da ficção tradicional, como a animação, os *home movies*, os filmes experimentais ou o documentário. Podemos falar, portanto, de uma dupla tendência do cinema digital:

uma imagem doméstica, muitas vezes tecnicamente imperfeita; uma imagem espetacular, objeto de um vasto investimento plástico.

Assim, em jeito de conclusão, podemos afirmar que, se como referimos antes, nunca a imagem cinematográfica procurou tanto a pureza como nos anos de 1920 nem buscou tanto a singularidade como nos anos de 1960, quase poderíamos dizer que nunca como na atualidade (e esta tendência vem-se acentuando desde, precisamente, os finais dos anos 1960, mas sobretudo nas últimas duas décadas) uma imagem de cinema foi tão profana, despretensiosa, despudorada; em muitos casos, positivamente insignificante. Se os anos 1960 parecem assinalar o último momento de verdadeira sagração ou mesmo idolatria da imagem cinematográfica, desde os anos 1980/90 que as mutações tecnológicas impuseram – cada vez mais apressadamente – um regime da visão particularmente complexo, rico e, por vezes, contraditório.

Plano-sequência

Se o cinema tende a assentar, em termos formais, maioritariamente na montagem, podemos verificar, contudo, que ao longo da história, em algumas obras ou autores, o significado específico de certo tipo de planos foi bastante valorizado enquanto unidade autónoma ou, pelo menos, cumprindo certas funções discursivas peculiares. É o caso do plano-sequência. Do virtuosismo e inventividade de Murnau (em *O Último Homem* ou *Aurora*, por exemplo), ainda durante o período do mudo, aos mais recentes e assombrosos exercícios de *Arca Russa* (2002, de Alexander Sokurov) ou *Children of Men* (2006, de Alfonso Cuarón), muitos outros nomes merecem destaque pela forma como recorreram a esta solução, umas vezes com a câmara fixa outras com a câmara em movimento: Otto Preminger, Max Ophuls ou Vincent Minelli propuseram esta solução em contra-corrente de alguma forma com os preceitos do classicismo americano. Já Orson Welles fez do início de *Touch of Evil* (1958) um caso lendário pelo custo do plano de abertura. Alfred Hitchcock, por seu lado, desafiou tecnicamente os moldes da narrativa em *The Rope* (1948), cuja história é toda contada num suposto único plano. Para não falarmos do caso radical de Andy Warhol (com, entre outros, *Empire*, de 1964).

Mas é fora dos EUA que o plano-sequência ganha um especial relevo. Apesar de serem muito variadas as formas como tiram partido desta opção de realização, vale a pena referir os nomes de Kenji Mizoguchi (*Conto dos*

Crisântemos Tardios, de 1939), Carl T. Dreyer (*A Palavra*, de 1955), Alain Resnais (*O Último Ano em Marienbad*, 1961), Mikhail Kalatozov (*Soy Cuba*, 1964), Jean-Luc Godard (*Weekend*, 1967), Andrei Tarkovsky (*O Espelho*, 1975), Bela Tarr (*Danação*, 1988), Peter Greenaway (*The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*, 1989), Michael Haneke (*Funny Games*, 1997), os irmãos Dardenne (*Rosetta*, 1999) ou Gaspar Noé (*Irreversível*, 2002).

Plano subjetivo

O plano subjetivo é outra das soluções de realização que ao longo da história do cinema tem conhecido algumas utilizações dignas de nota. Também aqui Murnau é um dos mais talentosos precursores deste dispositivo, como se pode observar, por exemplo, em *O Último Homem*. Já a estranheza da experiência radical de *Lady in the Lake*, de 1947, cuja narrativa é integralmente contada em plano subjetivo, causou tal estranheza que a recusa por parte do público foi notória. Também nos filmes *Peeping Tom* (1960), *Psycho* (1960) ou *Halloween* (1978), que de algum modo exploram questões ligadas ao voyeurismo, o plano subjetivo é muito importante na narrativa e dramatização. Famoso ficou igualmente o início de *Strange Days* (1995), verdadeira façanha técnica, bem como os mais recentes *Cloverfield* (que simula o *home movie*, de 2008), *Doom* (de 2005, e que se apropria das convenções do *first-person shooter* que adapta) ou *Enter the Void* (2009), que nos dá a perspetiva de um morto. Valerá ainda a pena acrescentar que, ao longo da história do cinema, o plano subjetivo nos permitiu simular as visões de androides (*Westworld*, de 1973, ou *The Terminator, de 1984*), de balas (*Lord of War*, 2005) ou de bombas (*Pearl Harbour*, 2001).

Plano contrapicado

Já o plano contrapicado que, de alguma forma, procura dar às personagens uma dimensão épica ou mesmo divina, de elevada superioridade, pode ser encontrado durante o cinema mudo em inúmeros filmes soviéticos, de que destacamos aqui *O Fim de S. Petersburgo* (1927), de Pudovkin, mas igualmente em *Napoleão* (1927), o extraordinário biopic de Abel Gance. Também Leni Riefensthal recorreu profusamente a esta solução nas suas obras primas *O Triunfo da Vontade* (1935) e *Olímpia* (1930).

Em Hollywood, no *film noir*, os planos contrapicados e picados são recorrentes e o clássico *Citizen Kane* (1941) tornou-se uma das mais emblemáticas obras no que respeita a este tipo de planos.

Em tempos mais recentes, os filmes de super-heróis transpuseram para o cinema esta solução tão comum na banda desenhada, por vezes de modo ainda mais exacerbado.

Montagem

Durante os primeiros anos, o cinema emulou de alguma forma a tradição visual herdada da pintura e do teatro: a ação iniciava, desenrolava-se e completava-se num único plano, sem mudança de perspetiva e sem movimento da câmara. Se podemos falar já de algo como uma narrativa, ela assentava na coincidência entre a integridade do plano e a da ação, e dispensava a ideia de corte ou de montagem. As vistas dos irmãos Lumière ou os quadros vivos de Méliès são disso exemplo. No entanto, desde cedo a preocupação com a organização de uma narrativa mais complexa através do recurso à montagem viria a manifestar-se em diversos locais e na obra de diversos autores. Incipientes e por vezes equívocas, estas experiências haveriam de enunciar as preocupações e lançar as condições para os primeiros grandes desenvolvimentos da montagem enquanto recurso expressivo fulcral na arte cinematográfica na década de 1910. É então que um vasto e disperso grupo de estudiosos e criadores das formas cinematográficas começa a aperceber-se e a explorar com maior profundidade as potencialidades da montagem e a tornam, daí em diante, o elemento mais discutido da linguagem fílmica.

Ainda mais que os anos de 1910, a década de 1920 é um período de intensas e permanentes experiências, um pouco por todo o lado. De um modo que não nos parece exagerado, mas que é sempre controverso, podemos dizer que foi até ao advento do cinema sonoro que o fundamental dos ensinamentos acerca da montagem se estabeleceu e que a mais vasta exploração das suas potencialidades ocorreu. Tal deve-se ao facto de, como sempre acontece, os primeiros anos de uma arte serem plenos de experiências, especulações e problematizações, até se encontrarem e estabilizarem as convenções morfológicas dominantes.

Nas duas primeiras décadas do cinema, nos Estados Unidos, dois nomes são fundamentais no que respeita à exploração das possibilidades narrativas da montagem: Edwin S. Porter, autor de *The Great Train Robbery* (1903), e David W. Griffith, muitas vezes considerado como o fundador do cinema narrativo, e que em filmes como *Birth of a Nation* (1915) ou *Intolerance* (1916) levou a montagem paralela e a montagem alternada a níveis nunca antes atingidos. De algum modo, podemos afirmar que a forma como a montagem foi assumida e praticada por estes autores, sobretudo, acabaria por lançar os fundamentos daquilo que seria a sua utilização discursiva mais frequente: a submissão a exigências de clareza narrativa e de potenciação dramática. Em grande medida, o cinema narrativo que ainda hoje vemos, e que continua a ser o tipo de produção dominante, tem aqui o germe formal que, de certa maneira, não haveria de abandonar.

No contexto de grande experimentação criativa e investigação teórica das primeiras décadas do regime político soviético, teve lugar, em 1918, um dos momentos mais célebres da história do cinema, no que à montagem respeita: o chamado *efeito-Kuleshov*. O cineasta Lev Kuleshov levou a cabo uma experiência que consistia na apresentação à audiência de um mesmo plano de um ator, facialmente inexpressivo, seguido, alternadamente, de planos com diferentes motivos (uma sopa, um caixão, uma criança). Esta experiência permitiu-lhe constatar que a interpretação emocional que a audiência fazia da expressão do ator variava, em cada caso, em função do plano que se lhe seguia (o espectador encontrava assim um novo significado para uma mesma imagem: fome, tristeza, alegria, respetivamente). Trata-se de uma experiência que ilustra bem um dos poderes da montagem: o de despoletar e dirigir emocionalmente o espectador.

Se estas duas experiências se tornaram exemplares, elas são meramente indicativas da pluralidade experimental a que os cineastas soviéticos submeteram as formas e a linguagem fílmica. Mesmo não aprofundando neste momento os seus contributos, devemos, ainda assim, indicar alguns nomes cujas reflexões e criações, na década de 1920, se revelariam fundamentais para um conhecimento e exploração aprofundados da montagem. São os casos de Sergei Eisenstein que, entre outras ideias, advogava o uso da montagem como provocação (aquilo que ele designava de *cine-punho*) ou controlo do espectador (a chamada montagem intelectual); de Dziga Vertov, nome incontornável do documentário, que via na montagem o momento determinante do processo

criativo cinematográfico; ou de Vsevold Pudovkin, para quem a montagem devia servir a construção e exposição clara da narrativa.

Na Europa, por seu lado, durante a década de 1920, a montagem foi assumida pelos cineastas ligados àquilo que se designa genericamente por vanguardas cinematográficas como um dos instrumentos fundamentais para descobrir no cinema, ou para lhe atribuir, o seu caráter único do ponto de vista artístico e expressivo. Entre eles incluem-se quer os chamados *impressionistas* (Germaine Dullac, Abel Gance, Jean Epstein, René Clair) quer artistas plásticos que trabalharam o cinema como campo de experimentação (Man Ray, Fernand Léger, Marcel Duchamp), ligados aos movimentos artísticos que proliferavam então, do dadaísmo e do futurismo ao surrealismo (movimento em que se destacam Luís Buñuel ou Jean Cocteau).

Em muitos destes casos, pode dizer-se que o propósito fundamental consistia em procurar, através da combinação das incidências rítmicas e da plasticidade das suas imagens, a singularidade específica do cinema enquanto meio de expressão, independente das artes em geral, mas especialmente da literatura e do teatro (já que a música era muitas vezes tomada como uma arte de referência pelo próprio cinema, e este era muitas vezes entendido como pintura em movimento). Esta tendência estilística – por vezes, mas não sempre, marcadamente anti-narrativa – buscava fundamentalmente, podemos dizê-lo, a utopia de um cinema puro. E constituiria o germe formal (e ao mesmo tempo o arquétipo fundador) daquilo que se designa por cinema experimental.

Se até ao final da década de 1920, o cinema, nos seus diferentes aspetos, mas na montagem em particular, se dedicou, das formas mais variadas, à experimentação, as três décadas seguintes acabariam por se revelar como as décadas do cânone e da estabilidade – com tudo o que de conservadorismo artístico e criativo estas expressões deixam adivinhar. É aquilo que podemos designar por período clássico da montagem. É a época das grandes definições e normativas: o que se pode e o que não se pode (ou deve) fazer ganha aqui, muitas vezes, contornos de quase dogma estético. Este é o período em que o cinema se preocupa, antes de mais, em esconder a montagem. Até ao final da década de 1950, a montagem invisível, suave e não intrusiva torna-se um postulado quase incontornável. E porquê? Porque a narrativa cinematográfica ganha uma relevância que nunca mais viria a perder.

O que mais importa ter em atenção no discurso cinematográfico durante este período é a ação, a qual faz avançar a história contada, e a sua fácil

inteligibilidade – que esta fácil inteligibilidade permita uma rápida e completa identificação com a personagem e os seus sofrimentos ou alegrias há de revelar-se, em muitas instâncias, o segredo maior do sucesso do cinema narrativo. Para o espectador está reservada, assim, em vez do repto e da provocação, como sucedia com o cinema experimental, a empatia quase absoluta e deliberadamente induzida com a personagem. Ele esquece-se de si mesmo e experimenta, de forma diferida mas intensa, a vida das personagens no ecrã. O cinema enquanto contador de histórias torna-se dominante e a invisibilidade da montagem torna-se uma instituição estilística – sobretudo nos EUA, mas de modo tendencialmente irrefutável por toda a parte.

Se a concepção da montagem como algo a esconder, como recurso ao serviço de uma narrativa que deve fascinar, prender ou comover o espectador, se tornou de tal forma dominante e arreigada que ainda hoje (apesar das suas adaptações, refinamentos e redefinições) prevalece, a verdade é que ela haveria de ser profundamente desafiada pelos novos cinemas. Falar de uma cisão talvez não seja, neste caso, abusivo. Podemos dizer, resumidamente, que a elegância estilística, assente na suavidade do discurso fílmico, que carateriza toda a estética e teoria clássica da montagem, é, desde meados da década de 1940, mas sobretudo nos anos 1960, perturbada por uma montagem aparentemente rudimentar (ou descomprometida), narrativamente intrusiva e deliberadamente consciente.

Um primeiro momento absolutamente fulcral neste ataque ao classicismo pode ser encontrado no neo-realismo italiano: seja porque o seu estilo responda, em parte, a um desejo de urgência e de pureza discursiva, seja porque se revela uma consequência da escassez de meios, a verdade é que os filmes deste movimento adquirem uma nova textura – parecem mal feitos, mal construídos, por vezes quase voluntariamente disformes. Mas é precisamente esta disformidade que instaura um novo modo de ver e mostrar os factos e uma nova maneira de entender a morfologia da linguagem cinematográfica, iniciando uma desconstrução das convenções mais comuns que durante décadas não cessaria de propor alternativas estilísticas diversas.

Mas é no final da década de 1950 e início da década seguinte que tudo realmente muda: o *cinéma vérité* e a *nouvelle vague* em França, o *free cinema* em Inglaterra, o *cinema direto* e o cinema *underground* nos EUA haveriam de refazer toda a lógica da imagem e da montagem cinematográfica, levando a um novo patamar a resistência estética e a ruptura estilística que já se adivi-

nhavam no neo-realismo. Se é certo que não existe uma premissa comum a todos estes movimentos, parece-nos verdade, porém, que as imagens cinematográficas ganham então uma liberdade completamente inusitada tanto na sua textura como na sua organização: por um lado, uma montagem feita de cortes bruscos ou improváveis, desfocagens e tremuras assumidas, rasuras ou elipses perturbadoras; por outro, uma recusa mais ou menos deliberada da montagem e do corte, substituídos por uma lógica de plano longo, que se estende no tempo, vive da experiência da duração e comporta em si mesmo a lógica de auto-suficiência própria da sequência cinematográfica – daí a designação de plano-sequência, opção estilística tão própria do cinema de autor. Nada ficará verdadeiramente igual no discurso fílmico. A montagem tornava-se, em muitos casos, ora provocatoriamente visível, ora decisivamente ausente. O cinema moderno instaurava-se. Esse momento de viragem ao nível da montagem, cujo período decisivo podemos localizar entre finais da década de 1950 e finais da década de 1960, acabaria por contaminar a própria Hollywood, local da consagração e defesa intransigente da montagem invisível. Aquilo que geralmente se conhece como a *nova Hollywood* ou a geração dos *movie-brats* (com nomes como Martin Scorsese, George Lucas, Francis Ford Coppola ou Sam Peckinpah) acabaria por assimilar muitos dos ensinamentos referidos: uma maior consciência da montagem como recurso estilístico em si e uma acrescida visibilidade da mesma como acrescento de riqueza discursiva ou dramática.

Nos anos 1980 assistimos ao culminar da influência do discurso televisivo na estética cinematográfica: o filme publicitário e, sobretudo, o videoclip, vêm oferecer novas propostas de economia narrativa ao nível da montagem, sacrificando muitas vezes o conteúdo em nome da forma, criando uma lógica estilística assente nos planos rápidos e plasticamente sedutores. Ao mesmo tempo que o ensino do cinema entrava definitivamente nas universidades, parte significativa de uma geração de cineastas teriam no videoclip e na televisão em geral o seu contexto de formação, tanto nessa década como na seguinte, e mesmo na atualidade: John Landis, Ridley Scott, David Fincher ou Michel Gondry são disso exemplo.

Na década de 1990, assistir-se-ia a uma das grandes mutações tecnológicas da história do cinema (e dos média em geral): a digitalização. Agora, ao nível da montagem, tudo se torna aparentemente possível. As tecnologias digitais não só vêm tornar o processo técnico mais fácil, como tam-

bém abrir inúmeras possibilidades ao nível da montagem: as imagens podem metamorfosear-se de modos até aí nunca vistos – e, porque não dizê-lo, nem sequer sonhados. Ao mesmo tempo que esta imensa flexibilidade criativa se revela quase utópica, a facilidade técnica na manipulação das imagens em movimento atinge um nível até então nunca sequer prenunciado – processos morosos tornam-se exponencialmente mais céleres à medida que as tecnologias se vão desenvolvendo num ritmo trepidante.

Esta tendência crescente para uma montagem cada vez mais livre, flexível e abrangente nas suas possibilidades haveria de proporcionar a coexistência dos mais sofisticados meios e efeitos tecnológicos (aplicados sobretudo ao milionário *blockbuster*) com uma lógica de cinema doméstico a uma escala nunca até agora vista, da qual o fenómeno *youtube* é seguramente o mais visível e célebre exemplo. Agora cada um pode filmar, editar e divulgar o seu filme com os meios mais reduzidos.

Estilo

Um história do estilo no cinema desde o seu surgimento até à atualidade é não apenas uma tarefa de enorme amplitude como também de grande complexidade. O que seja o estilo é desde logo uma interrogação de difícil resposta. Por isso, o que propomos aqui é, de forma relativamente breve, mas esperamos que pertinente, assinalar uma série de tradições (no fundo, a lógica em que toda a história se sustenta), tendências (que vão desenhando padrões temporários), ciclos (que instauram relativamente breves mudanças) ou movimentos (que procuram direcionar deliberadamente o curso da história).

Comecemos pela mais sólida das tradições, a do cinema de qualidade. O cinema de qualidade, seja ele o clássico americano, o *cinema du papa* francês ou o cinema de *telefone branco* italiano, para referir os três casos mais emblemáticos, constitui-se como a medida estética, a referência formal, o cânone, no fundo, com o qual todo o outro cinema se confrontará. Um conjunto de procedimentos e normas se foram instituindo que acabaram por servir de guia a todos os que se foram iniciando na atividade cinematográfica: o predomínio da *mise en scene* centrada e de uma transparência discursiva que procura não interferir na história contada ou o recurso à solução narrativamente eficiente do campo/contra-campo ou dramaticamente segura da música extra-diegética

são apenas alguns exemplos de uma estilística testada, aprovada e partilhada por muitos realizadores e demais artistas.

A instauração, por parte do *studio system*, de um conjunto de procedimentos e normas a seguir, cujo domínio é condição fundamental para se aceder à indústria cinematográfica, acabaria por originar uma espécie de anonimato estilístico durante toda a história de Hollywood (daí que o trabalho dos jovens críticos dos Cahiers du Cinema de valorização da autoria no cinema clássico americano se torne tão mais precioso). De algum modo, neste contexto, o realizador não é mais do que um interveniente, aparentemente sem uma participação extraordinariamente relevante, igual a tantos outros que integram o processo coletivo de criação e produção de um filme, indo do produtor ao diretor de fotografia, do diretor de som ao argumentista. Tudo é feito segundo uma criteriosa distribuição de tarefas, o que acabará por diluir a presença e a intervenção de todos numa partilha de competências genérica, ainda que especializada.

A ideia de autor tem, em si, no cinema, algumas dificuldades acrescidas por comparação com outras artes. O *studio system* tendeu sempre a menosprezar a marca individual do criador e a privilegiar a distribuição de competências e responsabilidades. Ora, a ideia de política dos autores que devemos aos críticos e cineastas da *nouvelle vague*, em especial a François Truffaut, vem precisamente colocar no centro e, mais ainda, no topo da hierarquia criativa e artística a figura do realizador. É ele que define o estilo do filme, é dele a marca distintiva. É ele que pensa o filme na sua maior abrangência e é a ele que o filme ficará geneticamente ligado, e não a um género ou um sistema ou uma tradição.

Uma clara tradição do cinema convencional passa pelo recurso a atores profissionais, cujo contributo é decisivo em vários aspetos: antes de mais, pelo talento ou competência com que incarnam as personagens de que estão incumbidos, mas igualmente pela notoriedade que o seu estatuto de estrelas pode trazer ao filme. Ora, ao longo da história do cinema, estas duas dimensões (a competência, feita de truques e artifícios aprendidos) e a notoriedade (feita de planos e estratégias de exposição mediática) foram contrariadas por mais que uma vez e em diversas instâncias: pelo cinema soviético, no qual os propósitos político-ideológicos serviam de motivação à escolha de atores não profissionais que melhor tipificavam as personagens coletivas que deviam ser representadas; por Bresson, mais tarde, através da ideia de modelo (já apre-

sentada, aliás, por Kuleshov nos primeiros anos do cinema soviético), ou seja, de uma figura da qual eram purgadas as mais diversas convenções e artifícios – convenções e artifícios que em larga medida, diga-se, foram o objeto crítico daquilo que ficou conhecido como o *método*, um conjunto de técnicas desenvolvidas por Lee Strasberg (sob a influência de Constantin Stanislavski) com o objetivo de fazer os atores incarnar os pensamentos e emoções das personagens, e que se tornou uma das mais consagradas abordagens ao trabalho de representação no cinema.

Se a ligação do cinema ao movimento e à vertigem é uma constante na história do cinema – como podemos notar das vanguardas francesa ou soviética dos anos 20 aos *action-movies* contemporâneos –, já uma abordagem mais ascética do mesmo só progressivamente se veio a tornar uma tendência ou mesmo uma tradição. Encontramo-la em autores como Carl T. Dreyer, Yazujiro Ozu, Robert Bresson, Michelangelo Antonioni ou, mais recentemente, em cineastas como Peter Greenaway, Wong-Kar Wai ou Bela Tarr. O que separa estas duas concepções de cinema é quase da ordem da antropologia, da psicologia ou da filosofia: de um lado, um fenómeno e uma experiência da excitação e do estímulo, do outro uma experiência da contemplação e quase da transcendência.

Já a estética expressionista alemã dos anos 20, por seu lado, foi-se revelando ao longo da história do cinema uma presença de uma constância que numa abordagem mais apressada ou superficial nem suspeitamos. A ida de muitos artistas e técnicos do centro da Europa para os Estados Unidos em fuga ao nazismo provocou uma espécie de migração estilística cujas consequências tentaremos aqui salientar de forma muito breve: não apenas no *film noir* (género onde esta influência mais claramente se fez sentir), mas igualmente no melodrama, na ficção científica ou no *thriller* encontramos a presença dos típicos sinais expressionistas, como os contrastes entre luz e penumbra, as sombras de persianas ou grades projetadas nas paredes ou nos próprios personagens, ou mesmo os ângulos diagonais ou oblíquos. Filmes clássicos como *Leave her to Heaven* (1945), *All that Heaven Allows* (1955) ou mais recentes como *Blade Runner* (1982) ou *The Matrix* (1999) são alguns exemplos bem ilustrativos da forma como esta estética se disseminou por diversos géneros.

Quanto à estabilidade da câmara e ao equilíbrio da composição de uma imagem, elas constituem as maneiras mais comuns de o cinema nos apresentar o mundo ou contar histórias. Estes são fatores decisivos para uma fácil

e rápida decifração e interpretação do conteúdo das imagens. Ora, o recurso à câmara à mão acabaria por se tornar, também ele, uma estratégia bastante comum de reforço do realismo das imagens, desse modo procurando captar e dar ao espectador uma sensação de presença no mundo da narrativa ou de urgência dos acontecimentos que, de outro modo, não é facilmente veiculada. De Abel Gance, nos anos 20, ao cinema direto e ao *cinéma vérité* dos anos 50 e 60 ou ao cinema independente americano e mesmo ao *action-movie* contemporâneo, em todas estas instâncias a instabilidade da câmara e as respetivas deficiências da imagem foram transformadas em vantagem discursiva, contrariando a harmonia típica da iconografia ocidental.

Se pensarmos em termos de género, vemos que existe tanto uma constância como uma mudança, ao longo da história, na forma de trabalhar as situações narrativa e dramaticamente. Pensemos no policial ou no *thriller* e comparemos a cadência dos planos nas perseguições de filmes como *Dr. Mabuse* (1922), *The Third Man*, *Bullit* (1968), *French Connection* (1971), *Silence of the Lambs* (1991), *Seven* (1995) ou a série *Bourne* (2002-2012), e atentemos na forma como tal cadência acelera nitidamente com o passar do tempo. Ou façamos o mesmo para as sequências de artes marciais dos clássicos de Bruce Lee nos anos 70, da trilogia da *36ª Câmara* iniciada em 1978, de *O Tigre e o Dragão* (2000), de *Kill Bill* (2003) ou de *Scott Pilgrim vs the World* (2010). O mesmo exercício de análise se poderia fazer para a representação da violência nos filmes de *gangsters*, das multidões nos épicos ou do futuro nos filmes de ficção científica para percebermos que se é verdade que dentro de um género as convenções se perpetuam, a sua materialização instaura mudanças significativas em termos estilísticos.

Uma tendência a que se tem assistido ao longo da história do cinema como uma constante, ainda que tenha conhecido momentos pontuais e circunstâncias de maior intensidade (como acontece na atualidade), tem a ver com o hibridismo: de géneros, de discursos, de estilos, de mundividências. Alguns exemplos podem ajudar a perceber melhor esta realidade: a inclusão da sequência "News on the March" em *Citizen Kane* (1941), a *voz off* documental em *The Naked City* (1948), o preto e branco documental em *Zelig* (1983), *C'est Arrivée Prés de Chez Vous* (1992) ou *Shindler's List* (1993), o *home movie* em *Cloverfield* (2008), a animação e o documentário em *Waltz with Bashir* (2008) ou a reportagem televisiva em *District 9* (2009). Para não falarmos já do mestre do *pastiche* das últimas décadas: Quentin Tarantino.

Mesmo se tende a ser singular e intransmissível, o estilo passa necessariamente pela influência (ou pela sua recusa). Ao longo da história do cinema, poderíamos dedicar-nos quase infinitamente à identificação de citações, alusões, referências, homenagens ou, nos piores casos, cópias dos mestres pelos discípulos. Um jogo de intertextualidade permite-nos fazer ligações entre obras que, num primeiro momento, por vezes, nos parecem impossivelmente distantes. Veja-se: a auto-reflexividade presente em *Persona* (1966) e *Fight Club* (1999); o trabalho vertiginoso da câmara em *Soy Cuba* (1964) e *Irreversível* (2002); a estrutura narrativa em forma de mosaico de *Shortcuts* (1993) e *Magnolia* (1999); o espaço como geografia dramática em *Rio Bravo* (1959) e *Assault on Precinct 13* (1976); o artifício do acidente em *Weekend* (1967) e *Royal Tenenbaums* (2001); o puzzle cronológico de *La Jetée* (1962) e *12 Monkeys* (1995); a narrativa-inquérito de *Citizen Kane* (1941) e *Velvet Goldmine* (1998); a deriva labiríntica de *O Último Ano em Marienbad* (1961) e *Inland Empire* (2006). Estes são alguns exemplos da permeabilidade com que as ideias vão circulando entre gerações, desse modo ajudando a enformar o estilo de cada autor.

Cineastas

Valerá a pena questionarmo-nos sobre a hipótese de uma história dos cineastas, isto é, de uma história das relações entre os autores e o cinema. Propomos aqui cinco momentos: o da inquietação, o da estabilização, o da renovação, o do aprofundamento e o da proliferação.

No momento da inquietação, englobamos, entre outras iniciativas e intervenientes, as especulações teóricas e criativas das vanguardas impressionistas e soviéticas durante os anos 1920, entre outras. O objetivo era então saber o que é e como se faz cinema, como entendê-lo, onde o colocar, para que serve? É um período de grandes inquietações tanto no que respeita à identidade como aos procedimentos. É, primeiro, um período de infâncias – acontecem as primeiras reflexões teóricas, abordagens críticas, caraterizações artísticas – e, depois, um momento de apogeu, em que o cinema talvez atinja o seu zénite criativo, na década de 1920, antes da disseminação do som síncrono.

O momento da estabilização corresponde ao período clássico (décadas de 1930, 40 e 50), o período dos estúdios e da sua organização minuciosa, das

estrelas e do seu ascendente de *glamour*, dos géneros e das suas convenções e paradigmas. É o momento em que os cineastas continuam e aperfeiçoam a tradição narrativa que começara nas primeiras décadas do cinema; em que se estabelecem e estabilizam as relações e hierarquias (entre realizador e produtor, sobretudo), em que as questões artísticas são igualmente questões de poder; é o momento em que a preocupação de chegar ao público se torna determinante e conquista para o cinema a pujança popular que fez dele um espetáculo grandioso; é o momento em que o dinheiro ganha especial relevo; e o momento em que a aceitação de constrangimentos faz parte das regras do jogo que é preciso conhecer e dominar.

A renovação (na viragem das décadas de 1950 e 1960) responde ao, e desafia, o esgotamento do classicismo. Surgem novos olhares, reinventam-se géneros, instauram-se movimentos e mandamentos (iconoclastas, muitas vezes). No documentário, o *cinéma vérité* e o cinema direto renovam retóricas. Um pouco por todo o mundo, tudo é novo: as *novas vagas*, os *novos cinemas*, mesmo a *nova Hollywood*. Abandona-se, ou pelo menos contesta-se, a falácia da ficção: olha-se mais e com mais atenção para a realidade; as equipas tornam-se pequenas e solidárias e livres; vive-se e trabalha-se com poucos meios, com compromissos sólidos e com muitas ideias; a autenticidade impõe-se (com a luz e cenários naturais como elementos emblemáticos); no neo-realismo, a premência da guerra dá ao cinema uma motivação ética; na *nouvelle vague*, a denúncia dos vícios criativos torna-se pretexto de uma estética nova, de uma nova atitude e de uma nova cultura; na nova Hollywood afronta-se o (debilitado) *establishment*, em momento de crise da indústria; as promessas de inéditas oportunidades, num ambiente pós-conservador, parecem inesgotáveis – e depois dá-se o regresso à ordem.

Com o cinema de autor, desde as décadas de 60 e 70, o aprofundamento da reflexão torna-se evidente: o que é verdadeiramente o cinema enquanto arte? O que permite ele em termos de expressão? Como pode o cinema dar voz e visão à complexidade da mente, da alma, da religião, do mundo? Há um universo interior e pessoal que se quer exprimir através do cinema – nem ficção, nem política, nem guerra, nem fantasia; é o momento de um desdém pela narrativa, ainda que o autor queira quase sempre contar uma história, muitas vezes a sua; a profundidade emocional e a sofisticação intelectual tornam-se o Graal cinematográfico; pratica-se um cinema culto, com algo de elegíaco, em certos casos, com algo de utópico, noutros; cada filme (ou, pelo menos, cada

autor) parece possuir, propor e defender uma teoria (do cinema ou da vida); a densidade filosófica e literária é uma marca de erudição.

E então, depois da profundidade, a proliferação impera. Chega-se ao momento em que tudo se torna leve. Em que tudo se torna vulnerável. Em que tudo se torna profano. Em que tudo se desmembra. Em que tudo se dissolve. Em que tudo se relativiza, a partir dos anos 1970. É o momento das paródias, das citações, do *do-it-yourself*, do revivalismo, da personalização, da democratização. Do cinema de culto, mais do que do culto do cinema. Em que o cinema perde a aura sagrada que o marcara ao longo de quase um século. Em que temos o primado da iconoclastia, da irreverência, do plebeísmo, do caleidoscópio extenuante de títulos, temas, estilos e autores; em que a impossibilidade do cânone já não aflige. Em que os meios e suportes se multiplicam. Em que os filmes se tornam mais e mais acessíveis e manipuláveis. Em que fogem, por isso, da sombra e do controlo do criador e são feitos e refeitos por outros. Em que se retoma a longa tradição da ironia e paródia que fez a história da cultura, à mistura com alguma nostalgia e lamento. Mas retornemos na história para destacarmos algumas das figuras que nos conduziram neste percurso.

Os primeiros mestres

Apesar dos recorrentes casos de disputa autoral e criativa, a verdade é que desde o início Hollywood se apresentou como um lugar de oportunidades, capaz de acolher o talento e o visionarismo, desde que submetidos às premissas económicas, políticas e culturais do seu sistema. Para além de Griffith, cujo epíteto de "pai do cinema narrativo" parece incontestado, vale a pena desenhar um brevíssimo perfil de alguns dos mais importantes de entre os primeiros grandes cineastas de Hollywood.

Comecemos por Charles Chaplin, cómico inglês que conheceu o estrelato nos EUA, durante muito tempo uma das figuras maiores do cinema americano e mundial, cuja personagem Charlot se tornaria uma das imagens mais populares do século XX, período que atravessou com uma carreira riquíssima. O seu extraordinário domínio da mímica e o indesmentível humanismo das suas obras fizeram dele um verdadeiro mestre, quer estética quer eticamente. Em inúmeros filmes demonstrou o seu talento não apenas como ator, mas igualmente como realizador ou compositor. *A Quimera do Ouro* (1925), *Luzes da*

Cidade (1931), *Tempos Modernos* (1936) ou *O Grande Ditador* (1940) são algumas das suas obras maiores.

Um outro mestre da comédia e do humor do período do cinema mudo é Buster Keaton. À sua forma de criar humor conhecida por *deadpan*, em que o personagem se mostra absolutamente inexpressivo, mesmo perante a mais rocambolesca peripécia ou a mais fatídica catástrofe, ficou a dever parte da sua fama. Realizador e guionista, para além de ator, assinou alguns dos grandes filmes da época como *Sherlock Jr*. (1924) ou *The General* (1926). A introdução do som síncrono no cinema acabaria por se revelar absolutamente decisiva na sua vida: incapaz de adaptar a sua metodologia às novas circunstâncias técnicas, veria a sua carreira decair irremediavelmente com o advento do sonoro.

O controverso Erich Von Stroheim é um vienense imigrado que chega a Hollywood em 1914. Atribui a si próprio um título aristocrático (mudando o seu nome, ao qual acrescenta o *von*), sinal da megalomania e do inconformismo que muitas vezes lhe são atribuídos. Talvez seja através destas caraterísticas que possamos entender os conflitos com a indústria que marcam a sua breve (mas relevante) carreira, com episódios de obras amputadas e orçamentos ultrapassados. Entre as suas obras mais relevantes como realizador contam-se *Greed*, de 1925, e *Queen Kelly*, com Gloria Swanson, de 1928.

Joseph Von Sternberg é, à semelhança de Von Stroheim, judeu e vienense; e também à semelhança deste muda o nome com o objetivo de conseguir a ressonância elegante das supostas raízes aristocráticas. Também como Von Stroheim conhece problemas com a indústria. Da sua biografia artística um outro dado ficará para sempre assinalado na história do cinema: a relação artística que manteve com a diva Marlene Dietrich e que daria origem a títulos lendários como *Anjo Azul*, produzido ainda na Alemanha, de 1930, *Blonde Venus*, de 1932, ou *The Scarlet Empress*, de 1934. A figura sedutora e fatal, mítica e eterna de Dietrich em muito se deve ao empenho e ao talento de Sternberg.

Alemão e judeu de origem, Ernst Lubitsch é outro dos mestres mais aclamados das primeiras décadas do cinema americano. Distingue-se na comédia sofisticada, recorrendo à elipse e à alusão, trabalhando mais através da sugestão e da insinuação do que do explícito e do evidente – é dessas características estilísticas que advém o famoso *Lubitsch touch*, um convite à participação e

cumplicidade do público na interpretação e julgamento das situações e personagens.

Por fim, uma breve referência para Cecil B. DeMille, figura emblemática da ambição hollywoodesca. A sua autoridade e a sua arrogância tornaram-se caraterísticas lendárias. O classicismo com que abordava a realização e o especial cuidado comercial que punha na orientação das suas obras fizeram dele uma espécie de arquétipo do realizador no sistema dos estúdios. Na sua obra destacam-se os épicos bíblicos e históricos (como as duas versões de *Os Dez Mandamentos*, de 1923 e 1956, ou *Sansão e Dalila*, de 1949), de extensa duração, com inúmeros figurantes e cenários verdadeiramente assombrosos.

Grandes autores americanos

Se é aceitável a ideia de que cinema de autor e cinema *mainstream* tendem a existir em níveis e circunstâncias distintos, a verdade é que, de forma algo irónica, é certo, a ideia de autor surge nas análises e críticas dos jovens críticos franceses da *nouvelle vague* a partir do trabalho, por princípio anónimo, de alguns dos grandes realizadores de estúdio americanos. Eis alguns exemplos que vale a pena serem tidos em atenção pelo contributo que deram para a maturação técnica e criativa que o cinema conheceu na chamada idade de ouro.

King Vidor vem de uma família de origem húngara. Trabalha para a MGM. Na sua obra, exalta o individualismo e o espírito de superação, critica o egoísmo e enaltece a fraternidade. Algumas obras de relevo: *The Big Parade*, de 1925, *The Crowd*, de 1928, *Duel in the Sun*, de 1947, *The Fountainhead*, de 1949, *War and Peace*, de 1956. Dirigiu igualmente as sequências do Kansas em *The Wizard of Oz*, sem ser creditado.

Howard Hawks trabalha para a Paramount e é reconhecido sobretudo pelo rigor da encenação, a ironia da sua abordagem, os diálogos sobrepostos, as narrativas cuidadas, a ação trepidante de certas sequências e a guerra dos sexos nas suas comédias. Defende que se deve filmar ao nível dos olhos e trabalha em diversos géneros: comédia, *film noir, western* ou musical com igual sucesso. *Scarface* (1932), *Bringing up Baby* (1938), *His girl Friday* (1940) *The Big Sleep* (1946), *Gentlemen Prefer Blondes* (1953) ou *Rio Bravo* (1959) são algumas das suas obras principais.

De ascendência irlandesa, John Ford combina o tom épico americano e o drama pessoal, cultiva o classicismo artístico e consegue a adesão do público, sendo um narrador exímio. *The Iron Horse*, de 1924, *Stagecoach*, de 1939, *Young Mr. Lincoln*, de 1939, *Grapes of Wrath*, de 1940, *How Green was my Valley*, de 1941, *My Darling Clementine*, de 1946 e *The Searchers*, de 1956, são alguns títulos fundamentais de uma filmografia extensa, a qual o próprio de alguma forma descreveu ao afirmar: "chamo-me John Ford e faço *westerns*".

Raoul Walsh começa por ser ator para Griffith. Dos diversos géneros em que trabalhou, destacam-se os filmes de *gangsters*, como *The Roaring Twenties*, de 1939, e *White Heat*, de 1949, ou os westerns como *They Died with their Boots On*, de 1941.

George Cuckor faz muita comédia refinada e tem uma especial sensibilidade para o trabalho com as atrizes, conseguindo de nomes como Katherine Hepburn, Joan Crawford, Judy Garland, Ava Gardner ou Audrey Hepburn alguns dos seus melhores desempenhos. *The Philadelphia Story*, de 1940, *Adam's Rib*, de 1949, *A Star is Born*, de 1954, ou *My Fair Lady*, de 1964, são algumas das obras de maior destaque numa longa e rica carreira.

Frank Capra é um emigrado de Itália que trabalha para a Columbia e que consegue com os seus filmes que esta passe a integrar o grupo dos grandes estúdios. Distingue-se sobretudo pelas suas obras dos anos 30 e 40: *It Happened one Night*, de 1934, *Mr. Deeds goes to Town*, de 1936, *Mr. Smith goes to Washington*, de 1939, *Meet John Doe*, de 1941, e *It's a Wonderful Life*, de 1946, são alguns dos seus filmes maiores, entre comédia e parábola política, com tom sentimentalista e protagonistas honrados, crentes nas virtudes do *american way of life*. Adere ao esforço de guerra com a série de propaganda *Why we Fight*, de 1942-45.

William Wyler é um autor nascido na Alemanha, com uma filmografia algo irregular, mas da qual constam obras primas como *The Westerner*, de 1940, *The Best Years of our Lives*, de 1946, ou *Ben Hur*, de 1959.

Jacques Tourneur, francês de nascimento, tem uma obra centrada sobretudo nos filmes de terror que realizou para a RKO como *Cat People*, de 1942, ou *I Walked with a Zombie*, de 1943, nos quais adota uma realização que vive muito mais do sugerido do que do explícito.

Billy Wilder nasceu em Viena. Começa por ser guionista para depois desenvolver uma carreira extensa e variada como realizador, indo do drama à

comédia com inegável e igual qualidade, uma vezes com realismo outras com ironia: *Double Indemnity*, de 1944, *Sunset Boulevard*, de 1950, *Some like it Hot*, de 1959, ou *The Apartment*, de 1960, são algumas das suas obras mais notáveis.

Otto Preminger, vienense de nascimento, possui uma obra marcada sobretudo por uma utilização singular e recorrente dos movimentos de câmara. No *film noir* assinou obras incontornáveis como *Laura*, de 1944, *Fallen Angel*, de 1945, ou *Angel Face*, de 1953, assim como o muito referenciado *The Man with the Golden Arm*, de 1955, pelo seu tema insólito, a toxicodependência.

Nicolas Ray é conhecido pela sua indisciplina e individualismo, por vezes arriscando o fracasso, mas em cuja filmografia abundam obras notáveis: *They Live by Night*, de 1947, *In a Lonely Place*, de 1950, *Johnny Guitar*, de 1954, ou *Rebel without a Cause*, de 1955, são títulos suficientes para atestar a sua importância na história do cinema americano.

John Huston distribuiu a sua carreira por géneros e temas extremamente diferentes, indo do título fundador do *film noir*, *The Maltese Falcon*, de 1941, a *The Treasure of the Sierra Madre*, de 1948, passando pela adaptação do clássico *Moby Dick*, de 1956, ou a transposição épica de *The Bible*, de 1966.

Joseph Mankiewicz, zeloso da sua independência criativa, escreve e produz os filmes que realiza, colocando-se, de algum modo, na franja do sistema. A direção de atores e o cuidado com os diálogos são duas marcas importantes. *All About Eve*, de 1951, *Julius Caeser*, de 1953, *The Barefoot Comtessa*, de 1954, ou o majestoso e controverso *Cleopatra*, de 1963, são alguns dos seus filmes mais prestigiados.

Orson Welles é um caso de precocidade e génio: com apenas 20 anos funda o Mercury Theatre e com a adaptação radiofónica de *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, causa um lendário episódio de pânico público. Aos 26 anos, em 1941, realiza o extraordinário *Citizen Kane*, para a RKO. Com a sua segunda longa metragem, *The Magnificent Ambersons*, de 1942, começam as suas desavenças com a indústria que permanecerão com regularidade ao longo da sua carreira, originando algumas obras inacabadas como *It's All True* (1993) ou *Don Quijote* (1992). *The Lady from Shangai* (1947), *Touch of Evil* (1958) ou *F for Fake* (1973) permanecem como outras obras fundamentais do cinema americano e mundial.

Elia Kazan tem origens turcas e estudou teatro. Esta sua ligação às artes do palco haveria de o tornar um dos co-fundadores da célebre escola Actor's

Studio, em 1947, assente nos ensinamentos do encenador russo Konstantin Stanislavsky. Entre os filmes maiores de uma notável cinematografia contam-se *A Streetcar Named Desire*, de 1951, *Viva Zapata!*, de 1952, *On the Water-front*, de 1954, todos eles interpretados pelo lendário Marlon Brando, ou *East of Eden*, de 1955, com o não menos mítico James Dean.

Alfred Hitchcock, inglês de nascimento, é seguramente um dos mais icónicos realizadores do cinema clássico americano e um dos mais populares. Com a sua obra podemos dizer que inventou um género: o *thriller*. Da sua extensíssima filmografia é difícil destacar uns poucos filmes; ainda assim podemos indicar títulos como *Rear Window* (1954), *Vertigo* (1958), *Psycho* (1960), *North By Northwest* (1959) ou *The Birds* (1963) como algumas das obras onde se pode constatar a sua extraordinária capacidade para jogar com as emoções dos espectadores, ao mesmo tempo que lança ideias cinematográficas verdadeiramente inovadoras. A experiência do olhar do espectador e os limites da linguagem cinematográfica foram os seus grandes desafios.

Vincente Minnelli pode ser considerado o mais importante realizador de musicais da história do cinema. No contexto deste género, podemos dizer que tem para o musical clássico dos anos 40 e 50 a mesma importância que Busby Berkeley tem, enquanto coreógrafo, para o musical dos anos 30. A ele se devem obras como *Meet me in St. Lewis*, de 1944, *An American in Paris*, de 1951, ou *The Band Wagon*, de 1953, alguns dos filmes que o tornaram famoso, e nos quais experimentou muitas vezes o plano longo para ilustrar as coreografias dos números de canto e dança. Para além dos musicais, a ele se devem igualmente dramas de grande valor cinematográfico como a adaptação do clássico de Flaubert, *Madame Bovary* (1949), ou *The Bad and the Beautiful* (1952), brilhante reflexão sobre o poder e o estrelato na indústria cinematográfica.

Michael Curtiz será sempre lembrado como o realizador do mítico *Casablanca* (1942), um dos filmes emblemáticos da história de Hollywood, filme de propaganda que, ainda que necessariamente comprometido em termos políticos, consegue um notável equilíbrio entre a mensagem e a moral que pretende veicular e a tensão dramática e romântica que faz dele uma das grandes histórias contadas pela sétima arte. Curtiz, um dos emigrados da Europa central, húngaro de nascimento, em fuga ao nazismo, assinou ainda outros títulos de grande relevo em vários géneros como o filme de aventura (*Captain Blood*,

1935), o filme de *gangsters* (*Angels with Dirty Faces*, 1938), o *western* (*Dodge City*, 1939), ou o *film noir* (*Mildred Pearce*, 1945).

Douglas Sirk é mais um dos realizadores americanos oriundos da Europa, neste caso um dinamarquês que conheceu em Hollywood a sua glória. Por todos tomado como o mestre do melodrama, demonstrou o seu talento e o seu domínio deste género cinematográfico em obras como *All that Heaven Allows*, de 1955, *Written on the Wind*, de 1956, ou *Imitation of Life*, de 1959. O seu trabalho de *mise en scene*, cruzando de forma plena a direção de atores, a paleta cromática e a direção artística, bem como a atenção à música, é inigualável. As suas obras são definidoras de todo um *pathos* que deu a estes filmes o qualificativo de *tearjerkers*.

Para além da *nova Hollywood*, de cujos nomes maiores se fala numa outra secção, importa destacar um conjunto de realizadores que se notabilizaram no cinema americano e que, de algum modo, prolongam esta linhagem de fortes personalidades criativas. Um autor muito prestigiado e influente, reconhecido pelo seu estilo muito distinto, é Samuel Fuller, de quem se podem destacar obras fundamentais como *Pickup on South Street* (1953), *Shock Corridor* (1963) ou *The Big Red One* (1980).

Um outro cineasta reconhecido universalmente como visionário de inestimável talento e que desenvolveu trabalho nos mais diversos géneros é Stanley Kubrick: do filme de guerra (*Paths of Glory*, de 1957, ou *Full Metal Jacket*, de 1987) ao filme de época (*Barry Lyndon*, 1975), da ficção científica (*2001 – A Space Odyssey*, de 1968, ou *A Clockwork Orange*, de 1971) ao terror (*Shining*, 1980), do drama (*Lolita*, 1962), à comédia (*Dr. Strangelove*, 1964), em todos eles Kubrick conseguiu aliar uma vincada marca pessoal às tradicionais convenções do cinema de género.

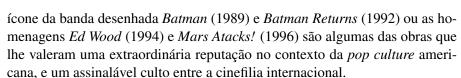
David Lynch é outro autor americano de enorme prestígio, com afincados defensores e bastantes seguidores. A singularidade dos seus imaginários passa por uma estranheza tendencialmente surrealista que afasta as suas obras da abordagem tradicional através de um filtro estilístico muito frequentemente no limiar da pura experimentação. São disso exemplo clássicos como *Eraserhead* (1977), *Blue Velvet* (1986) ou *Wild at Heart* (1990), mas também, em tempos mais recentes, *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006), verdadeiros puzzles de culto entre os cinéfilos mais exigentes.

Um outro cineasta que, de algum modo, se poderia emparceirar com Lynch, pela igual peculiaridade dos seus temas, universos e abordagens, é David Cronenberg. Canadiano de nascimento, mas trabalhando em Hollywood, revela-se mais convencional, apesar de tudo, do que Lynch, mas ofereceu-nos, ao longos das últimas décadas, um corpus que tem problematizado as mais importantes questões humanas, do corpo e da identidade à violência e à tecnologia. Entre as suas obras maiores contam-se o *remake* do clássico *The Fly* (1986), *Videodrome* (1983), *Dead Ringers* (1988), *Naked Lunch* (de 1991, baseado na obra de William Burroughs), *Crash* (de 1996, adaptação do livro de J. G. Ballard), *Existenz* (1999), *A History of Violence* (2005) ou *Eastern Promises* (2007).

Clint Eastwood é tido por muitos como um dos mais virtuosos *storytellers* do cinema contemporâneo, capaz de submeter as mais diversas histórias, e mesmo géneros, a uma irrepreensível elegância classicista. Se a sua carreira como ator não é, de modo algum, despicienda, sobretudo pela personagem do *homem sem nome* que interpretou nos *western spaghetti* de Sergio Leone, em meados dos anos 60, a verdade é que o seu reconhecimento artístico adviria da muito elogiada e premiada carreira como realizador. *Unforgiven* (de 1992, *western* admirável com que ganhou o Oscar de melhor filme), *The Bridges of Madison County* (1995), *Mystic River* (2003), *Million Dollar Baby* (de 2004, vencedor igualmente do Oscar) ou *Gran Torino* (2008) contam-se entre as suas obras mais aplaudidas, pela subtileza narrativa e a profundidade dramática com que aborda as mais variadas questões sociais e éticas.

Controverso e irregular na qualidade do seu trabalho, mas igualmente merecedor de nota, Oliver Stone é um cineasta americano em polémica com a sua pátria. Tendo dedicado filmes a três presidentes americanos (o labiríntico e torrencial *JFK*, de 1991, *Nixon*, de 1995, e *W.*, de 2008), abordou ainda outras questões nacionais como a guerra do Vietname (em *Platoon*, de 1986, ou *Born on the Fourth of July*, de 1989, por exemplo), os atentados de 11 de setembro de 2001 (em *WTC*, de 2006) ou a exposição mediática da violência (em *Natural Born Killers*, de 1994, obra de grande experimentação formal).

Cineasta de grande culto popular e vasta aceitação crítica, Tim Burton é um dos mais imaginativos cineastas americanos dos anos 90 e 00. Obras como *Edward Scissorhands* (1990), *Nightmare before Xmas* (1993), *Sleepy Hollow* (1999) ou *Big Fish* (2003), onde cruza o fantástico e o onírico, os mundos de fadas mais ternos e as parábolas mais negras, bem como as adaptações do

ícone da banda desenhada *Batman* (1989) e *Batman Returns* (1992) ou as homenagens *Ed Wood* (1994) e *Mars Atacks!* (1996) são algumas das obras que lhe valeram uma extraordinária reputação no contexto da *pop culture* americana, e um assinalável culto entre a cinefilia internacional.

Michael Mann tem sido, eventualmente, o realizador americano que mais tem contribuído para a inovação no campo do cinema de género – e mais especificamente, de um género seguramente bem depreciado como é o cinema de ação – e sua consequente reapreciação crítica. Em filmes como *Heat* (1995), *Collateral* (2004), *Miami Vice* (2006) ou *Public Enemies* (2009), o recurso a uma estética de câmara à mão, textura granulada e jogos de focagem e desfocagem conseguiu consolidar um estilo bastante distintivo e sofisticado, que alguns outros realizadores não hesitaram em assumir como inspiração nas suas obras.

Entre os mais jovens grandes autores do cinema americano, conta-se inquestionavelmente Paul Thomas Anderson. Com as suas obras *Boogie Nights* (1997), *Magnolia* (1999) e *There Will be Blood* (2007) conquistou uma respeitabilidade crítica apreciável pelo modo como conseguiu atribuir densidade dramática às suas personagens e às suas histórias, revelando igual virtuosismo na *mise en scene*, na banda sonora ou na montagem, e denotando clara influência do seu mentor Robert Altman, a quem se devem igualmente obras ímpares do cinema americano como *Mash* (1970), *Nashville* (1975) ou *Shortcuts* (1993).

Terrence Malick é um realizador cuja obra apresenta uma distribuição cronológica bastante irregular: entre *Days of Heaven*, a sua segunda longa metragem, de 1978 (a primeira fora *Badlands*, de 1973), e a terceira, *The Thin Red Line*, de 1998, passaram vinte anos. A partir daí, este autor sempre resguardado do olhar público, encetou uma nova fase de produção, bem mais intensa, que inclui obras como *The New World* (2005), *Tree of Life* (2011) e *To the Wonder* (2012). A montagem muitas vezes labiríntica, o recurso invulgar à *voz off*, o tom solene das suas narrativas ou a relação do homem com a natureza são alguns dos aspetos distintivos do seu trabalho.

Quentin Tarantino é um cineasta invulgar desde logo pela sua formação, a qual não teve lugar nem na academia nem no próprio meio, mas sim num clube de vídeo onde trabalhou, o que lhe permitiu visionar milhares de filmes dos mais diversos géneros. Praticante de um cinema usualmente caraterizado como pós moderno, feito de constantes citações e homenagens, as suas obras

têm na explicitação da violência, na escrita dos diálogos e na banda sonora alguns dos fatores mais caraterísticos. Desde a longa metragem de estreia, *Reservoir Dogs* (1992), passando pelo emblemático *Pulp Fiction* (1994) até aos recentes *Inglourious Basterds* (2009) ou *Django Unchained* (2012), o percurso de Tarantino tem sido de uma grande coerência temática e estilística, cabendo nos seus filmes uma espécie de cinefilia babélica que recebe influência tanto do cinema clássico americano como do cinema de culto internacional.

Grandes autores franceses

Abel Gance é, seguramente, um dos mais importantes e visionários realizadores da história do cinema. Em obras como *A Roda* (1923) e *Napoleão* (1927) demonstrou uma inventividade visual que, de algum modo, nunca seria igualada. Seja ao nível da montagem (com recurso a soluções inéditas) seja no que respeita ao trabalho de câmara (a qual colocou nos mais diversos suportes e plataformas, como cavalos, barcos, comboios ou pêndulos), a obra deste cineasta continua a ser um marco incontornável de uma abordagem vanguardista à linguagem cinematográfica. Aliás, o contexto estético das vanguardas modernistas e do cineclubismo que então se vivia não poderá deixar de ser notado como fator decisivo na moldagem do trabalho deste cineasta de excecional visionarismo.

Jean Vigo foi um cineasta francês que apesar do seu desaparecimento precoce, aos 29 anos, marcou a história do cinema do seu país e mundial, com obras como *A Propósito de Nice* (um documentário experimental sobre a vida daquela cidade gaulesa, de 1930), *Zero de Conduta* (de 1933, uma espécie de denúncia do autoritarismo nas instituições de acolhimento para jovens) ou *A Atalante* (1934), um dos filmes emblemáticos do realismo poético francês.

Jean Renoir é um dos mais importantes realizadores da história do cinema, contando-se entre os cineastas franceses mais elogiados tanto pelos seus pares como pelos jovens críticos da *nouvelle vague*. Em *A Regra do Jogo* (1939) recorreu à profundidade de campo, tendo-se tornado um pioneiro na apropriação estilística e dramática desta solução técnica. *A Grande Ilusão* (1937) ou *Esta Terra é Minha* (1943) contam-se igualmente entre as suas obras de referência.

Robert Bresson é, seguramente, um dos mais influentes autores da história do cinema. Tal ocorre em dois âmbitos complementares: por um lado, na

sua obra fílmica, por outro, na sua obra escrita, recolhida num pequeno mas inspirador livro de máximas do autor, chamado *Notas sobre o Cinematógrafo*. Nele enuncia alguns dos princípios criativos que seguiu no seu trabalho cinematográfico, como o ascetismo e a renúncia ao artifício (o que passava não só pela dispensa da parafernália técnica, mas igualmente de atores profissionais). O seu legado é tão singular que por vezes a história parece esquecê-lo, mas os seus filmes e a sua doutrina estética contam-se seguramente entre as maiores inspirações do cinema de autor e do cinema mais alternativo. *Diário de um Pároco de Aldeia* (1951) ou *O Carteirista* (1959) são apenas dois exemplos incontornáveis da sua filmografia.

Jacques Tati foi um prodigioso cineasta e comediante francês. A sua abordagem do humor, com grande incidência na expressão física e na exploração sonora e cenográfica para a construção dos *gags*, é única na história do cinema. A sua atenção à vida moderna e consequente desumanização estão bem patentes em diversas obras suas como *Meu Tio* (1958) ou *Playtime* (1967), obra de avultado investimento que se tornaria um falhanço comercial e condenaria a carreira deste genial criador da personagem Mr. Hulot, alter ego com o qual, à semelhança de Chapline e Charlot, o autor parece fundir-se.

Grandes autores nórdicos

Carl T. Dreyer é, juntamente com Mauritz Stiller ou Victor Sjostrom, um dos maiores nomes do cinema nórdico da primeira metade do século XX. A sua obra mais reputada é, possivelmente, *A Palavra*, de 1955, verdadeiro teste de fé a todos os espectadores. Mas o seu trabalho no cinema começa bem lá mais atrás, ainda no tempo do mudo, com filmes como *A Paixão de Joana D'Arc* (1928) ou *Vampyr* (1932), obras de profundo cariz experimental. A sua ligação ao divino e à transcendência torná-lo-iam um mestre para diversas gerações de cineastas, de Bergman e Tarkovsky a Tarr e Von Trier.

Ingmar Bergman atravessou a segunda metade do século XX como um dos mais importantes autores do cinema. Se *Sorrisos de uma Noite de Verão*, exibido em Cannes em 1955, o estabelece como um dos nomes fundamentais do cinema mundial, o extenso corpus subsequente revela-se riquíssimo em obras marcantes, de *Sétimo Selo*, de 1957, a *Persona*, de 1966, ou aos mais tardios *Sonata de Outono* (1978) ou *Saraband* (2003). Nas suas obras, muito influenciadas pelo teatro, arte à qual se dedica igualmente, ele aborda

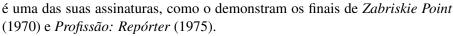
as grandes questões humanas: o amor e o desejo, a morte e a dor, a religião e a metafísica, a ética e a existência, rodeando-se de um conjunto notável de atores e atrizes e de um intimismo que perpassa quer a *mise en scene* quer o trabalho de câmara. O cinema conquista, também por sua causa, um estatuto artístico inatacável.

Lars Von Trier é um cineasta que, desde meados dos anos 80, tem conquistado um lugar de grande preponderância no cinema mundial, revelando-se um dos mais inventivos e também controversos autores. Levando muitas vezes a exploração dramática dos temas (carregados de violência física e psicológica) ao seu limite, é um cineasta em constante experimentação técnica e formal, tendo sido um dos subscritores do manifesto Dogma 95. *Europa* (1991), *Os Idiotas* (1998), *Ondas de Paixão* (1996), *Dancer in the Dark* (2000), *Dogville* (2003), *Anticristo* (2009) e *Melancolia* (2011) contam-se entre as suas obras mais destacadas.

Grandes autores italianos

Federico Fellini é um cineasta em grande medida inspirado pelo circo, atividade onde descobre a extravagância visual e o exibicionismo que marca alguns dos seus filmes. Praticante de um cinema profundamente autobiográfico (de que são exemplo *A Estrada*, de 1954, que inicia o seu reconhecimento artístico, bem como a sua obra mais marcante, *8 ½*, de 1963, ou *Amarcord*, de 1973), nele faz muitas vezes a análise e comentário da religião com a qual cresceu. "Felliniesco" torna-se um adjetivo, uma qualidade, sinal de um cinema subjetivo, tal a singularidade que dá forma ao seu imaginário.

Michelangelo Antonioni assinou em 1960 uma das obras marcantes do cinema moderno e do chamado cinema de autor, *A Aventura*. Neste filme, recebido com profunda recusa em Cannes, Antonioni enunciou várias das caraterísticas distintivas de um cinema artística e intelectualmente mais comprometido: a incomunicabilidade humana era mostrada com silêncios, vazios e deriva narrativa. O desfecho da história, da mesma forma que a sua interpretação ou explicação, tornavam-se quase impossíveis. Ver e ouvir o mundo, de uma perspetiva cinematográfica, nunca mais foi o mesmo. Em obras como *A Noite* (1961), *O Eclipse* (1962) ou *Deserto Vermelho* (1964), Antonioni aprofundou mais ainda as suas questões temáticas e inquietações formais, aliadas a um esmero visual assinalável. O desfecho insólito de cada um dos seus filmes

é uma das suas assinaturas, como o demonstram os finais de *Zabriskie Point* (1970) e *Profissão: Repórter* (1975).

Lucchino Visconti, descendente da aristocracia italiana, mas militante do Partido Comunista Italiano, é um dos nomes mais importantes da história do cinema. A sua obra vai do neo-realismo (movimento do qual assinou uma obra tida como precursora, *Ossessione*, de 1943, bem como *Terra Treme*, de 1948) aos imponentes retratos de época como *Sentimento* (1954), *O Leopardo* (1963) ou *Morte em Veneza* (1971). É tido como um cineasta de uma enorme elegância formal.

Pier Paolo Pasolini é um dos mais importantes cineastas da história do cinema italiano e do cinema mundial. Em 1964 assina um dos filmes mais ousados do cinema europeu: *O Evangelho segundo S. Mateus*, uma obra que faz da escassez de meios utilizados uma virtude. Foi igualmente um cineasta muito reflexivo, tendo escrito diversos texto sobre a sua arte. Na sua obra importa referir ainda filmes como a primeira longa metragem *Accatone* (1961) e ainda *Édipo Rei* (1967), as adaptações dos clássicos *Decameron* (1971), *Os Contos de Cantuária* (1972) ou *As Mil e uma Noites* (1974), bem como o quase invisível e iconoclasta *Saló ou os 120 de Sodoma* (1975).

Grandes autores: *mapa mundi*

Chantal Akerman, cineasta belga, assina em *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975), uma das mais provocadoras reflexões sobre a condição feminina, ao mesmo tempo que, estilisticamente, leva o recurso ao plano-sequência demorado e fixo aos seus máximos limites, dando a ver o vazio da existência em, chamemos-lhe assim, tempo real.

Os irmãos Jean-Pierre e Luc Dardenne são, desde meados dos anos 90, os nomes mais importantes do cinema belga. O seu reconhecimento crítico é inquestionável e a sua obra foi premiada com duas Palmas de Ouro no mais importante festival de cinema mundial, o festival de Cannes (por *Rosetta*, em 1999, e por *L'Enfant*, em 2005). Um cinema realista, quer temática (com atenção às margens da sociedade) quer estilisticamente (com longos planos de câmara à mão, quase documental), pode ser uma caraterização sumária da sua obra.

Michael Haneke é o mais importante cineasta austríaco da atualidade e um dos nomes mais importantes do cinema europeu e mundial. Galardoado com

duas Palmas de Ouro em Cannes, com *O Laço Branco*, em 2009, e com *Amor*, em 2012, a dimensão da sua relevância no mundo do cinema é inquestionável. A sua filmografia inclui ainda o polémico *Funny Games* (filme de 1997 que lhe deu visibilidade como nenhum outro, e do qual o próprio realizador assinou um *remake* americano em 2007), *O Sétimo Continente* (1989) ou *Caché* (2005).

Theo Angelopoulos é o maior cineasta grego, com uma filmografia que conta, entre outros, com *A Viagem dos Atores* (1975), *O Apicultor* (1986), *O Passo Suspenso da Cegonha* (1991), *A Viagem de Ulisses* (1995) ou *A Eternidade e um Dia* com que ganhou em 1998 a Palma de Ouro no Festival de Cannes. Os longos e subtis planos-sequência e o emaranhado de referências espacio-temporais são algumas das caraterísticas distintivas da sua obra.

David Lean é um cineasta inglês a quem se devem alguns dos mais importantes épicos da história do cinema como *The Bridge on the River Kwai* (1957), *Lawrence of Arabia* (1962) ou *Doctor Zhivago* (1965), mas também as adaptações de clássicos de Charles Dickens como *Great Expectations* (1946) ou *Oliver Twist* (1948).

Michael Powell é um realizador inglês que trabalhou em parceria com Emeric Pressburger, tendo assinado um conjunto notável de obras como *The Life and Death of Coronel Blimp* (1943), *A Matter of Life and Death*, de 1946, *Black Narcissus*, de 1947, *The Red Shoes*, de 1948 ou *The Tales of Hoffmann*, de 1951. Em 1960 assina ainda um filme controverso sobre a questão da morte e do olhar (cinematográfico) sobre a mesma, *Peeping Tom*.

Peter Greenaway é um dos cineastas britânicos mais relevantes das últimas décadas. A sua obra é vasta e os seus interesses vão para lá do cinema. A mistura de erudição e experimentação, de auto-reflexividade e intertextualidade, fazem do seu cinema um cinema híbrido ou impuro, misturando caraterísticas do teatro e do videoclip, do documentário e da ficção, da pintura e da arquitetura. *The Falls* (1980), *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover* (1989), *Prospero's Books* (1991) ou *The Pillow Book* (1996) são filmes bem ilustrativos da abordagem ousada que faz do cinema.

Derek Jarman é um cineasta britânico com uma abordagem muito diversa e experimental ao cinema, cabendo na sua obra quer adaptações de Shakespeare (*The Tempest*, de 1979) quer retratos (*Caravaggio*, de 1986, ou *Wittgenstein*, de 1993) ou mesmo auto-retratos, como o seu filme terminal e intensamente comovente *Blue* (1993), formalmente desafiante pelo uso do fundo

monocromático ao longo de todo o tempo. A homossexualidade e um certo *feeling punk* podem ser tidos como outros traços distintivos da sua obra.

Andrei Tarkovski conta-se entre os nomes mais admirados no mundo do cinema. Autor de uma obra relativamente pouco extensa, a sua influência no cinema contemporâneo é, porém, quase incomensurável. Depois da sua longa metragem de estreia, *A Infância de Ivan*, de 1962, Tarkovsky assinou um conjunto de filmes de uma homogeneidade estilística e temática inquestionável, com os longos e morosos planos-sequência, intensamente contemplativos, a sobressaírem como sinal mais marcante. Do profundamente autobiográfico, mas em igual medida labiríntico, *O Espelho*, de 1974, aos quase metafísicos *Solaris* (1972), *Stalker* (1979) ou *Sacrifício* (1986), a obra de Tarkovsky parece unida por uma vontade de transcender a materialidade do cinema e da própria realidade, como ele mesmo expôs na reflexão sobre o cinema e o seu olhar do mesmo que é o livro *Esculpir o Tempo*.

Luís Buñuel é um prolífico e influente realizador espanhol que trabalhou no seu país de origem, mas igualmente no México e em França. Depois das obras do período surrealista *Um Cão Andaluz* (1929) e *A Idade de Ouro* (1930), assinou no México um conjunto de obras notáveis, entre as quais podemos destacar *Os Esquecidos*, de 1950. O desejo, a violência ou a religião contam-se entre os seus temas de eleição, e podemos encontrar referências ou citações em diversos realizadores, de Hitchcock a David Lynch. Um inventário breve da sua filmografia mais importante pode conter *Viridiana* (1961), *O Anjo Exterminador* (1962), *Belle de Jour* (1967) ou *Esse Obscuro Objeto de Desejo* (1977).

Satyajit Ray é o realizador indiano com maior prestígio e aclamação no Ocidente. A sua primeira obra, *O Lamento da Vereda*, de 1955, valeu-lhe reconhecimento internacional imediato. Esta obra pertence à chamada *Trilogia de Apu*, na qual se acompanha o crescimento do personagem com aquele nome, numa aldeia remota indiana. O filme foi inspirado e segue a estética do neo realismo italiano, com atores amadores e um orçamento reduzidíssimo. Este filme tornar-se-ia uma presença constante nas listas dos melhores da história do cinema.

No Japão, embora cineastas como, entre outros, Nagisa Oshima ou Shoei Imamura (que assinaram nos anos 70, 80 e 90 filmes emblemáticos da cinematografia nipónica, como, respetivamente, O *Império dos Sentidos*, a polémica obra de 1976, e *A Enguia*, com o qual o segundo recebeu a Palma de Ouro

no festival de Cannes), sejam incontornáveis na história do cinema, a verdade é que três nomes figuram usualmente como a trindade criativa clássica do cinema do sol nascente: Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu e Kenji Mizoguchi.

Ao primeiro se devem obras de referência como *Rashomon*, exemplo singular de narrativa multi ou não-linear, de 1950, bem como o clássico *Os Sete Samurais*, encetando igualmente um diálogo muito relevante com a cultura ocidental, influenciando cineastas como George Lucas ou Sergio Leone e adaptando para a cultura japonesa clássicos de Shakespeare como MacBeth, que originou *Trono de Sangue*, de 1957, ou King Lear (base de*Ran/Os Senhores da Guerra*, de 1985).

A Ozu se deve uma particular influência num cinema mais minimalista e de cariz mais autoral ou indie, através de obras como *Viagem a Tóquio*, de 1953, ou *Bom Dia*, de 1959, destacando-se no seu estilo contemplativo o ângulo baixo com que usualmente filmava os dramas familiares e interiores (no duplo sentido da palavra) de que se ocupava.

Já a Mizoguchi devemos alguns dos mais notáveis movimentos de câmara que a história do cinema conheceu, como bem o demonstra *Conto dos Crisântemos Tardios* (1939), uma das suas obras maiores.

Os filmes de samurais, a ficção científica e a animação são igualmente géneros muito populares na cultura cinematográfica nipónica, criando notáveis e peculiares tradições.

4. Sistemas e Públicos

Studio System

Quando a "guerra das patentes", despoletada pelas ambições e pelo monopólio da Motion Pictures Patents Company (MPPC), chefiada por Edison, empurrou os chamados produtores independentes para longe de Nova Iorque, não se adivinharia certamente que Hollywood se tornaria o principal lugar de origem do imaginário do século XX e a terra de fortuna (dos denominados *moguls*, ou magnatas, da indústria cinematográfica americana) e glamour (habitat das vedetas e ícones mais marcantes do último século) em que se transformou.

Thomas Edison é um dos inventores mundiais mais importantes na viragem do século XIX para o século XX. Entre outros inventos aos quais esteve ligado, a ele se devem a lâmpada eléctrica e o fonógrafo. Além de ser prolífera em invenções, a vida de Edison é também abundante em conflitos. No que respeita à atividade cinematográfica, a criação em 1908 da MPPC, um cartel liderado pelo próprio, é o culminar de uma série de lutas e controvérsias que desde há anos Edison vinha mantendo com diversos intervenientes no mundo do cinema. Na MPPC, Edison junta as maiores produtoras americanas da altura como a Biograph, a Vitagraph, a Essanay, a Lubin, a Star e a Pathé, bem como o maior distribuidor, George Kleine, e o maior fornecedor de película, a Eastman Kodak. A resposta dos independentes ao controlo da MPPC (até 1915, altura em que é decretada como uma organização abusiva e ilegal) foi o êxodo da costa leste, de modo a escapar ao rigoroso controlo sobre a película, as câmaras de filmar e os projetores que fazia com que todo o fenómeno cinematográfico fosse controlado pela MPPC, cada vez mais para o interior dos EUA, acabando por se fixar na Califórnia, na zona de Los Angeles.

Das várias produtoras referidas, e antes de avançarmos para a génese e crescimento de Hollywood, cabe uma referência àquela que se revelou a primeira e mais prolífica produtora americana em atividade no início do século XX: a American Mutoscope and Biograph Company (também conhecida por Biograph Studios). Sedeada em Nova Iorque, nela trabalharam vários dos mais importantes artistas do cinema americano das primeiras décadas como, por exemplo, os atores Mary Pickford, Lillian Gish ou Mack Senett, ou os realizadores Charles Chaplin e David Griffith. Foi uma das companhias que fundou a MPPC, e entrou em declínio no início da década de 10, incapaz de responder aos desafios lançados pelas produtoras independentes que se instalam em Hollywood e determinariam o futuro do cinema americano, a sua forma de produção e exibição.

Quanto a Hollywood, numa daquelas ironias que a história nos reserva, podemos notar que a designação de "independentes" mudou quase radicalmente ao longo da história: se desde os anos 60/70 até aos dias de hoje os chamados realizadores e produtores independentes são aqueles que declinam e muitas vezes denegam os princípios artísticos e comerciais da indústria de Hollywood, a verdade é que quem estabeleceu os valores e premissas industriais e formais do cinema *mainstream* foram precisamente os denominados independentes das primeiras décadas do cinema, em grande medida dando forma àquilo que é hoje o cinema convencional ou comercial.

Conceitos e práticas como o *star system* (e toda a mitomania e mitologia que lhe está subjacente) e longa-metragem (um formato que mereceu a resistência vincada da MPPC, mas que se revelaria do agrado do público, pelos temas mais cultos e pela maior espetacularidade e complexidade com que os abordava) devem-se precisamente aos independentes, e surgem como duas estratégias para acrescentar valor e distinção aos filmes produzidos fora ou contra a MPPC. A ideia de *production value*, tão cara aos grandes estúdios e às grandes produções, tem a sua origem, podemos dizê-lo, na malha de independentes que fundou Hollywood.

O ritmo de crescimento de Hollywood é notável. Um pequeno bairro transforma-se nas duas primeiras décadas do século XX na capital do cinema americano e, por extensão, mundial. Em 1914, já metade dos filmes distribuídos mundialmente são feitos em Hollywood. Este crescimento beneficia de um conjunto de condições extremamente favorável: óptimas condições climatéricas durante todo o ano, diversidade de paisagens que permitiam a rodagem

de filmes dos mais diversos géneros e impostos baixos que diminuíam os custos de produção. É deste modo que Hollywood se torna a fábrica de sonhos que atravessa todo o século XX, ocupando no imaginário mundial um lugar que durante décadas (até à disseminação da televisão) se manteria indisputado. Este domínio planetário que a indústria cinematográfica americana conquistaria assenta num estrito controlo do sistema e dos meios de produção e no tipo de filmes que ofereciam, a ficção (muitas vezes sustentada na extravagância glamourosa e na beleza idealizada), como meio de fuga às insistentes e dolorosas dificuldades que a realidade apresentava (sobretudo as Guerras Mundiais e a Grande Depressão). De algum modo, Hollywood acabaria por, nos mais diversos géneros, se revelar o mais prodigioso veículo de aculturação massiva do século passado: em cada filme, é o sonho americano, ou *american way of life*, nas suas diversas dimensões (a ambição, o sucesso, a solidariedade, a abnegação), que nos é apresentado. Como se tudo fosse possível e nada resistisse à vontade indómita tantas vezes evocada dos *founding fathers* ou dos pioneiros do Oeste.

O Oeste americano é, como bem se sabe, um elemento fundamental da indústria cinematográfica e fator fulcral da fama de Hollywood. Aquele que é por muitos denominado de “pai do western”, Thomas Ince, é igualmente um dos pioneiros de Hollywood, fundando muitas das premissas de funcionamento do complexo de entretenimento comercial em que este lugar se transformaria. A criação e concepção dos seus estúdios, daquilo que ficaria conhecido por Inceville, inaugura a aplicação da lógica *fordista* da produção (divisão desta em unidades autónomas sob supervisão geral) e constitui uma espécie de protótipo da indústria cinematográfica americana assente na divisão do trabalho (as funções de realizador, guionista e montador antes concentradas num só indivíduo passam a ser desempenhadas por pessoas diferentes) e na preponderância do produtor como força motriz do filme. Desse modo, torna-se possível e prática corrente a existência de mais de um filme a ser feito ao mesmo tempo. Este modo de funcionamento é desenvolvido por Ince entre 1913 e 1918 como forma de gestão e dinamização daquele que é o primeiro estúdio a abranger tudo o que é necessário para a concepção e produção de um filme: *plateau*, cenários, bastidores, escritórios, laboratórios, etc.

Podemos, então, dizer que é com Thomas Ince que a figura do produtor se torna o centro privilegiado de concepção e decisão de qualquer projeto cinematográfico na indústria americana. Começava aqui uma luta incessantemente

travada onde o poder financeiro e o poder criativo se contrapõem de forma determinante e cujos episódios se tornaram recorrentes ao longo da história do cinema americano. Esta polaridade entre realizador e produtor está cheia de vitórias e derrotas para cada lado. E até ao momento não se pode dizer que qualquer resultado definitivo da contenda seja conhecido.

A história do cinema americano tornar-se-ia então, além dos sucessos glorificados planetariamente, também um desfile de calvários e desilusões. Para a galeria dos nomes lendários entraria gente tão apreciável como Erich Von Stroheim ou Orson Welles. No fundo, se os conflitos podiam ser de vária ordem e ocorrer em diversos níveis (da escolha dos atores à dos demais técnicos, da escolha dos cenários à própria expulsão do realizador), eles acabavam por conhecer o seu resumo simbólico no chamado *last cut*, ou seja, na versão final do filme exibida. Questões como a duração do filme e a escolha das cenas a incluir ou a excluir tornam-se decisivas. Casos paradigmáticos são os de Von Stroheim, com *Greed* (1924), amputado em horas de duração, ou a épica (emocional, logística e financeiramente) produção de *Gone With the Wind* (1939), na qual o produtor David O. Selznick não se inibiu de despedir e substituir realizadores, atores, diretores de fotografia, diretores artísticos ou guionistas por diversas vezes.

Os géneros

O sistema dos estúdios assenta em grande medida no sistema de géneros que atravessa toda a história do cinema americano até ao presente, mau grado as inúmeras mutações que foi conhecendo. Um conjunto de géneros destaca-se nos primeiros anos de produção industrial americana. Desde logo, a comédia *slapstick*, que tem em Mack Sennet, autor de curtas-metragens com influência da *commedia dell'arte*, e nos seus *keysotne kops*, os pioneiros deste subgénero assente num humor físico e popular. Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd ou a dupla Laurel and Hardy, artistas vindos do *vaudeville*, distinguem-se igualmente, durante os primeiros anos do cinema americano, neste tipo de filmes.

Nos anos 20, os realizadores da comédia *slapstick* passam à longa-metragem, ainda que nem todos com igual sucesso. A própria introdução do som síncrono no final desta década haveria de trazer diferente sorte a estes realizadores: se o sucesso de Chaplin se mantém, apesar da sua resistência

à utilização do som, já Keaton e Lloyd veem a sua fama eclipsar-se progressivamente. Por outro lado, a comédia torna-se cada vez mais feminina, com a temática da guerra de sexos a tornar-se mais e mais presente. O ritmo rápido das peripécias e dos diálogos (vejam-se os amontoados de personagens e os diálogos sobrepostos de Howard Hawks em grandes sucessos dos anos 30 como *Bringing up Baby*, de 1938) mantêm em muitos casos o tom de farsa e *vaudeville* que o *slapstick* apresentava, mas a sofisticação de assuntos e tons é cada vez maior.

Um outro género que deteria nos primeiros anos da década de 30 uma importância notória e nunca mais repetida é o filme de gangsters. Com o contexto social e económico da *lei seca* como pano de fundo, este género conhece por esta altura um grande sucesso popular e apenas as restrições crescentes impostas pelo Código de Produção (Hays Code) determinaram a sua decadência súbita. De algum modo, podemos afirmar que as forças do crime possuíam neste género um apelo tão grande como as forças do Mal detinham no filme de terror, um outro género que nos anos 30 conheceu grande sucesso comercial, sobretudo com os filmes clássicos da Universal.

Estes são os anos em que o sistema de géneros se começa a solidificar, com o musical e o western, entre outros (no final da década, *Stagecoach*, de John Ford, tornar-se-ia o título fundador e modelar do *western* clássico), mas também os anos de ouro do cinema americano com títulos tão determinantes como *Citizen Kane*, a aclamada e incomparável obra-prima de Orson Welles, de 1941, ou *Casablanca*, esse manifesto de 1942 que tão bem sintetiza a concepção do cinema como arma política ao serviço dos valores da liberdade.

Fim do *studio system*

Se os anos 30 são a época dourada do cinema americano (de que seriam epítome *The Wizard of Oz e Gone with the Wind*, extraordinários sucessos de público, de 1939), os anos 50 são o momento da sua progressiva decadência. Há mudanças substanciais: os filmes de referência quer comercial quer (e sobretudo) criativa não têm já origem em Hollywood, mas antes no cinema dos grandes autores europeus e internacionais, no cinema *underground* e na *nouvelle vague*. A inovação e o prestígio deixam de passar por Hollywood, pelo menos até ao final da década de 60 e meados da década de 70. Por outro lado, verifica-se uma clara perda de espectadores e uma nítida mutação dos públi-

cos: devido à expansão da televisão, ao facto de as famílias se deslocarem para os subúrbios e à abertura de salas em centros comerciais e de *drive-ins*, o público torna-se cada vez mais jovem.

De algum modo, são todos estes fatores, juntamente com a ilegalização da integração vertical resultante da decisão de 1948 do Supremo Tribunal de Justiça (que obriga as companhias a separar a produção e a distribuição da exibição), que conduzem e assinalam o fim dessa época dourada. Tal mudança concretiza-se no início dos anos 60 na aquisição, fusão ou extinção de vários estúdios. Os novos produtores independentes, por seu lado, tornam-se cada vez mais comuns e dirigem-se aos estúdios já com um projeto delineado: um argumentista, um realizador e uma estrela. Quanto aos argumentistas e aos atores, exigem melhores condições salariais e contratuais.

Alguns géneros continuam, como o musical (*West Side Story*, de 1961, e *My Fair Lady*, de 1964, por exemplo), o *western* (*The Man who Shot Liberty Valence*, de 1962, e *El Dorado*, de 1966), as comédias com o par Doris Day e Rock Hudson, os épicos (*Cleopatra*, de 1962, e *Fall of the Roman Empire*, de 1964), mas já com novas abordagens e, ainda assim, ameaçados pelos novos temas e novos públicos que haveriam de originar um novo tipo de filmes, sobretudo materializado nas produções da *nova Hollywood*.

A televisão, por seu lado, sendo inicialmente vista como uma ameaça (como se conta, ela nunca é referida num filme da Warner, a não ser satiricamente), passa posteriormente a ser entendida como um veículo de exibição dos filmes (logo, de negócio) e torna-se uma escola de realizadores de que são exemplo Sidney Lumet (*Twelve Angry Men*, 1957), John Frankenheimer (*The Manchurian Candidate*, 1962) ou Arthur Penn (*Bonnie and Clyde*, 1967).

Estúdios recentes

Em tempos mais próximos valerá a pena a referência a estúdios entretanto surgidos e que, por motivos diferentes, ganhariam particular relevo na indústria cinematográfica americana como a New Line, produtora de êxitos de público e/ou de crítica como *Seven*, de 1996, com realização de David Fincher, *Boogie Nights*, de 1997, e *Magnolia*, de 1999, ambos com realização de Paul Thomas Anderson, ou a aclamada e premiada adaptação da saga *Lord of the Rings*, com realização de Peter Jackson.

Se algumas produtoras, como a Orion, teriam êxitos esporádicos como *Silence of the Lambs* (1991), outras, como a Miramax, surgiam em força na distribuição de cinema independente de realizadores como Steven Soderbergh (*Sex, Lies and Videotape*, de 1989) ou Quentin Tarantino, cujo *Pulp Fiction*, de 1994, se tornaria o filme-emblema de uma geração de cineastas ousados e jovens espectadores.

Em 1994 surge a Dreamworks SKG (iniciais dos apelidos dos sócios fundadores: Spielberg, Katzenberg e Geffen). *Antz* é a primeira longa-metragem produzida, de animação. O estúdio consegue o notável feito de receber três Oscares consecutivos para melhor filme: para *American Beauty* (1999), *Gladiator* (2000) e *A Beautiful Mind* (2001).

Se Spielberg está ligado à Dreamworks, ele fundara já anteriormente a sua produtora pessoal (a Amblin, que produz igualmente obras de Robert Zemeckis), uma decisão que visa um maior controlo artístico dos autores sobre as suas obras. Realizadores como Clint Eastwood, que funda a Malpaso, ou Spike Lee, o controverso cineasta da cultura negra, que funda a sua 40 Acres and a Mule seguem a mesma estratégia. Nesta tradição inscrevem-se outras companhias: em 1969, Coppola tinha fundado a American Zoetrope, uma espécie de paraíso criativo que haveria de levar o realizador à falência devido ao fracasso de *One From The Heart* (1982), e George Lucas fundara a Lucasfilm em 1971, verdadeiro caso de sucesso devido à saga *Star Wars*, e incubadora de casas tão importantes na atualidade como a Industrial Light and Magic, pioneira e líder no campo dos efeitos especiais, e a Pixar, referência maior da animação por computador.

Se quisermos individualizar a figura do produtor, ao longo da história do cinema, podemos constatar que um conjunto de indivíduos deixou marca devido à produção de obras significativas pelos mais diversos motivos. É o caso de David O. Selznick, que assegurou a produção (lendária nas desavenças vividas) de *Gone With the Wind*, bem como de dois títulos importantes da carreira de Alfred Hitchcock: *Rebecca* (1940) e *Spellbound* (1945). Incontornável é igualmente o nome de Dino de Laurentis, que espalhou a sua produção por dezenas de títulos em Itália e nos Estados Unidos, entre os quais *Blue Velvet* (1986), de David Lynch. Em tempos mais recentes, destaque para a produção de Joel Silver de *The Matrix* (1999) e para o toque de midas comercial de Jerry Bruckheimer.

Majors

Paramount

Adolph Zukor, judeu húngaro, funda a sua produtora, denominada Famous Players in Famous Plays (designação que denota claramente a importância atribuída quer às estrelas quer à narrativa das suas obras) em 1912. Posteriormente associa-se a Jesse Lasky, dando origem à Famous Players-Lasky. Em 1916 Zukor conclui a compra da distribuidora Paramount, a qual funde com a produtora previamente existente, e que passa a dar o nome ao estúdio.

Entre os contributos mais significativos de Zukor para o sistema de estúdios está a padronização do trabalho que leva a cabo, instaurando a rotina de um plano de rodagem e a especialização das tarefas, bem como a instauração da divisão da produção nas conhecidas séries A e B (e ainda a menos relevante série C). A Paramount torna-se a produtora líder nos anos 20 e a mais rentável de Hollywood. Para além desse fulgor na produção, possui ainda uma rede de exibição extremamente abrangente, com mais de mil salas. À semelhança das suas congéneres, acabaria por mudar de mãos várias vezes ao longo da história, sendo os momentos mais significativos a sua aquisição nos anos 70 pela Gulf+Western e, posteriormente, nos anos 90, pelo grupo de média Viacom.

Entre as grandes estrelas que estiveram ao seu serviço contam-se nomes como Mary Pickford, Douglas Fairbanks, Gloria Swanson, Rudolph Valentino, Bing Crosby, Bob Hope, Marlene Dietrich, Mae West, Gary Cooper, Barbara Stanwick, Burt Lancaster ou Kirk Douglas. Dos realizadores mais notáveis destacam-se Joseph Von Sternberg, Ernst Lubitsch, Cecil B. DeMille ou Billy Wilder.

Dentre os filmes mais marcantes deste estúdio valerá a pena referir títulos como os clássicos dos anos 1930 *Tabu*, realizado em parceria por Friedrich Murnau e Robert Flaherty, de 1931, *Love me Tonight*, assinado em 1932 por Rouben Mamoulian, *Trouble in Paradise*, de Ernst Lubitsch, de 1932, *Shangai Express*, um dos veículos com que Sternberg propiciou a fama de Marlene Dietrich, *She Done him Wrong*, montra dos atributos de Mae West, de 1933, ou, do mesmo ano, mas num registo de comédia anárquica, *Duck Soup*, dos irmãos Marx. Também num registo de comédia, mas auto-reflexiva, tendo o cinema como pano de fundo, vale a pena salientar *Sullivan's Travels*, de 1941, com realização de Preston Sturges. Na década de 40, Billy Wilder assinaria

para este estúdio um par de notáveis *film noir: Double Indemnity*, de 1944, e *Sunset Boulevard*, de 1950.

É durante a década de 50 que Alfred Hitchcock estabelece uma colaboração com a Paramount, para quem realiza alguns títulos marcantes como *Rear Window*, em 1954, *The Man who Knew too Much*, em 1956, e *Vertigo*, em 1958.

O western foi outro género de que a Paramount se ocupou, tanto em clássicos como *Shane*, de 1953, como em filmes derradeiros da carreira de John Ford (*The Man who Shot Liberty Valence*, 1962) ou na revisitação paródica de Sergio Leone em *Once upon a Time in the West*, de 1968. De 1968 é igualmente o clássico de terror *Rosemary's Baby*, de Roman Polanski.

Na década seguinte, tal como os restantes estúdios, também a Paramount explora diversos géneros e temas com o objetivo de recuperar uma posição e um prestígio que eventualmente pareciam perdidos para sempre. Assim, surgem filmes como *The Godfather*, de 1972, uma notável revisitação do filme de *gangsters, Chinatown*, de 1974, uma recuperação do *film noir, Nashville*, um filme-mosaico com a música *country* como fundo, de 1975, a celebração do *disco-sound* que é *Saturday Night Fever*, de 1977, o musical *Grease*, de 1978, o visualmente superlativo *Days of Heaven*, de 1978, a paródia explícita de *Airplane*, de 1980, e já nas décadas seguintes os sucessos planetários de *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Forrest Gump* (1994) ou *Saving Private Ryan*, assinado por Steven Spielberg em 1997 e co-produzido com a Dreamworks, o estúdio de que Spielberg é um dos sócios-fundadores.

MGM

"Mais estrelas do que há no Céu": é desta forma que a Metro-Goldwyn-Mayer apresenta as suas produções, e isso diz muito sobre o tipo de filmes que oferece: elegantes, com classe. O estúdio é fundado em 1924 por Marcus Loew, que compra a Metro Pictures e se associa a Samuel Goldwyn, um judeu polaco, tendo Louis B. Mayer como chefe de estúdio (que dirige com extremo rigor). Detém salas destinadas à classe média (com bilhetes mais caros do que os dos *nickleodeons*, mas mais baratos que os dos *palaces*). É, aliás, a necessidade de responder às exigências de programação dessas salas que leva à constituição da própria MGM e à aquisição por parte de Loew da Metro Pictures, da Goldwyn Pictures e da Louis B. Mayer Pictures. Chega a possuir

27 estúdios e quatro mil empregados. No logótipo da companhia podemos encontrar a inscrição *ars gratia artis* (a arte pela arte), um mote que pretende elevar a fasquia das suas produções.

A qualidade e sucesso de alguns dos seus filmes deve-se ao trabalho de Irving Thalberg, o *wonder-boy* que morre prematuramente e que trabalhara com Carl Laemmle na Universal, que organiza estritamente o processo de produção e procura o gosto do público introduzindo a prática das ante-estreias. No seu histórico conta com o lançamento ou a consolidação das carreiras de Greta Garbo, James Stewart, Joan Crawford, Clark Gable, Jean Harlow, Spencer Tracy ou Elizabeth Taylor.

Alguns dos seus filmes de maior sucesso merecem uma breve referência. Realizado por Erich Von Stroheim, *Greed* (1924) é um filme maldito, constantemente remontado. *The Big Parade* (1925) e *The Crowd* (1928), ambos de King Vidor, são duas outras obras fundamentais do fim do período do cinema mudo. Produz a série *Tarzan*, com o nadador olímpico Johnny Weissmuller, nos anos 1930 e 1940. Duas das comédias loucas dos irmãos Marx são também produzidas para a MGM: *A Night at the Opera e A Day at the Races*, em 1935 e 1937, respectivamente. Em 1932 produz um dos filmes mais insólitos da cinematografia americana, *Freaks*, de Tod Browning. Ainda nesta década surgem alguns dos títulos mais relevantes da carreira de Greta Garbo como *Queen Christina*, de 1933, realizado por Rouben Mamoulian, *Camille*, de 1936, com realização de George Cukor, ou *Ninotchka*, de 1939, dirigido por Ernst Lubitsch. A fechar a década surge um dos mais amados e míticos filmes da idade de ouro da cinematografia americana, *The Wizard of Oz*, em 1939. George Cukor assinaria igualmente duas comédias que têm Katherine Hepburn como protagonista e que se tornariam referências na história deste género cinematográfico: *The Philadelphia Story*, de 1940, e *Adam's Rib*, de 1949.

É também nos anos 40 que a Arthur Freed Unit, uma equipa autónoma dentro do estúdio, nos oferece alguns dos mais aclamados musicais dessa década, sucesso que se prolongaria na década seguinte, de que são prova títulos como *Meet me in St. Louis*, de 1944, realizado por Vincente Minnelli, *On the Town*, de 1949, com realização de Stanley Donnen e Gene Kelly, *An American in Paris*, estreado em 1951 e com a assinatura de Minnelli, *Singin' in the Rain*, de 1952, com Donnen e Kelly como realizadores, ou ainda *The Band Wagon* (1953) e *Gigi* (1958), ambos da autoria de Minneli. A encabeçar o

cartaz destes musicais encontramos algumas das maiores estrelas do género como Gene Kelly, Fred Astaire, Frank Sinatra ou Judy Garland.

Nos anos 1950 e 1960, o estúdio aposta forte nos grandes épicos e oferece-nos títulos incontornáveis como *Quo Vadis?*, de 1951, realizado por Mervyn LeRoy, e protagonizado por Robert Taylor e Deborah Kerr, e *Ben Hur*, de 1959, com Charlton Heston como estrela maior e realização de William Wyler, verdadeiro campeão dos Oscares, com onze estatuetas no palmarés, cujo recorde apenas quatro décadas depois seria igualado por *Titanic*. Em 1965 surge *Doctor Zhivago*, um épico realizado por David Lean.

Noutros géneros menos privilegiados pelo estúdio, valerá a pena referir algumas obras marcantes. Lana Turner, uma das maiores divas do período clássico de Hollywood protagoniza duas obras de indiscutível qualidade: *The Postman Always Rings Twice*, de 1946, um dos expoentes do género *film noir*, e *The Bad and the Beautiful*, de 1952, notável reflexão sobre os meandros do próprio cinema, com realização de Minnelli. Na ficção científica, a MGM oferece-nos, pelo menos, uma obra de culto importante, *Forbidden Planet*, de 1956, protagonizada por um dos mais famosos robots do cinema, Robbie, e cuja banda sonora é a primeira integralmente eletrónica da história do cinema, composta por Louis e Bebe Barron. No terror, *The Haunting*, de 1963, com realização de Robert Wise, é um filme que se tornaria objeto de homenagem (por exemplo, por Scorsese, em *Shutter Island*) e objeto de um *remake*, em 1999. No *thriller*, merecerá certamente referência o clássico *North by Northwest*, de 1959, assinado pelo mestre incontestado do género, Alfred Hitchcock. Na animação, desde o início da década de 40 que *Tom and Jerry* se torna um fenómeno de culto massivo, obra da mente e do talento da dupla Hanna e Barbera.

À semelhança dos demais estúdios, e apesar de todos os títulos anteriormente referidos, a MGM sofre uma decadência notória nos anos 50 e 60, o que levou a que maiores riscos criativos tivessem de ser corridos. Talvez seja por isso que no fim da década de 60 e durante a década de 70 encontramos propostas tão ousadas e incomuns num grande estúdio americano como *Point Blank*, de 1967, assinado por John Boorman e protagonizado por Lee Marvin, *2001 – A Space Odyssey*, obra mítica e inultrapassada na ficção científica, que Kubrick realizou em 1968, *Zabriskie Point*, de 1970, devaneio político e mental de um dos maiores nomes do cinema de autor europeu, Michelangelo Antonioni, *Shaft*, o título mais importante da vaga de *blaxploitation* que sur-

giu nesta década, ou *Network*, retrato amargo dos bastidores da televisão, de 1976, realizado por Sidney Lumet.

Twentieth Century-Fox

William Fox, judeu húngaro emigrante, foi um produtor que fez frente à Motion Pictures Pantents Company e ao seu monopólio até conseguir em 1915 a liberalização do mercado, ano em que funda a Fox Film Corporation. Constrói estúdios em Hollywood e uma rede de salas luxuosas. Contrata estrelas como a exótica Theda Bara ou o cowboy Tom Mix. Os noticiários Fox Movietone News são uma das bases do seu sucesso e a sua tecnologia *sound-on-film* acabaria por se universalizar enquanto sistema de sonorização dos filmes em Hollywood. Em 1935, a Fox funde-se com a Twentieth Century, fundada por Darryl Zanuck e Joseph Schenck, dando origem à companhia na forma em que se estabeleceria na história do cinema. A produção desastrosa de *Cleopatra*, em 1963, faz com que o estúdio feche temporariamente e só nos anos 70 consegue recuperar parcialmente o sucesso com filmes como *French Connection, Poseidon* ou *Towering Inferno*. Nos anos 80 é adquirida pela News Corporation de Rupert Murdoch.

Entre as grandes obras que produziu conta-se um título incontornável do período do mudo, *Sunrise*, de 1927, realizado pelo alemão Friedrich Murnau, uma das obras-primas consensuais desta época. Na década de 40, o grande mestre John Ford realiza títulos de referência como *The Grapes of Wrath*, de 1940, uma extraordinária adaptação do clássico de John Steinbeck, com um irrepreensível Henry Fonda como protagonista, *How Green was my Valley*, notável retrato de uma família de mineiros galeses, de 1941, ou *My Darling Clementine*, um dos westerns mais aclamados do mestre do género, de 1946, todos eles filmes produzidos ou distribuídos pela Twentieth Century-Fox. O estúdio produziria ainda filmes de grande importância em diversos géneros, como *Laura*, de Otto Premminger, de 1944, com a belíssima Gene Tierney e Dana Andrews nos papéis principais, um dos mais ilustres exemplos do *film noir; All about Eve*, de 1950, um drama intenso sobre os bastidores do teatro e da celebridade, assinado por Joseph L. Mankiewicz, e protagonizado pela inconfundível Bette Davis; *The Day the Earth Stood Still*, de Robert Wise (1951), clássico da ficção científica que foi objecto de um remake em 2008; *Pickup on South Street*, de 1953, um *film noir* policial, de Samuel Ful-

ler; *Gentlemen prefer Blondes*, uma comédia musical de Howard Hawks, de 1953, com duas *sex-symbols* de então, Jane Russell e Marylin Monroe; ou dois melodramas clássicos: *Bigger than Life e An Affair to Remember*, de 1956 e 1957.

Quando em 1963 *Cleopatra* quase condena irremediavelmente o estúdio, já Robert Rossen tinha assinado um dos seus melhores filmes, no qual Paul Newman assina um dos seus papéis mais famosos, e que Martin Scorsese retomaria muitos anos depois em *The Colour of Money*. Falamos de *The Hustler* (1961). E em 1965 *The Sound of Music* seria um dos títulos mais importantes do estúdio, um musical adorado por todos, com a denúncia do nazismo e das ditaduras e a valorização dos laços familiares como pano de fundo. Mas seria no final da década de 60 que muitos dos filmes ainda hoje constantemente referidos como obras de culto surgiriam: o clássico de ficção científica *Planet of the Apes*, de 1968, realizado por Franklin J. Schaffner; um dos mais famosos *buddy-movies* de todos os tempos, *Butch Cassidy and the Sundance Kid*, de 1969, protagonizado pela dupla de meninos bonitos de Hollywood, Paul Newman e Robert Redford; *Mash*, comédia que tem a guerra da Coreia como pano de fundo, realizada por Robert Altman em 1970; *The French Connection*, um thriller urbano de ressonâncias míticas pelas suas perseguições de automóveis assinado por William Friedkin em 1971 e protagonizado por Gene Hackman; *The Rocky Horror Picture Show*, de 1975, uma comédia musical de terror que se tornaria o paradigma último do filme de culto; *Alien*, realizado por Ridley Scott em 1979 e que se tornaria um dos mais importantes filmes de ficção científica e terror da história do cinema americano, com várias sequelas e *crossovers; Die Hard*, realizado em 1988 por John McTiernann e protagonizado por Bruce Willis, para muitos o melhor filme de ação feito; ou *Edward Scissorhands*, parábola brilhante assinada por Tim Burton, um dos nomes maiores do cinema americano das últimas décadas, e protagonizado por Johnny Depp.

Duas notas em relação às últimas décadas do estúdio: com a criação da Fox 2000, o estúdio pretendeu diversificar o tipo de obras produzidas, contando-se entre os seus títulos filmes como *The Thin Red Line*, singular filme de guerra realizado por Terrence Malick em 1998, e *Fight Club*, assinado por David Fincher em 1999, uma obra que se tornaria uma peça de culto geracional como poucas outras. De salientar ainda a aliança entre a Fox e a Paramount, em 1997, para a produção dispendiosa e megalómana de *Titanic*,

um dos projetos de alto risco e elevado retorno que caraterizam a filmografia de James Cameron.

Warner Bros

É em 1923 que quatro irmãos polaco-canadianos fundam o seu estúdio: Albert, Harry, Sam e Jack, sendo este último a tomar a chefia do estúdio numa carreira de 45 anos, mais longa que a de qualquer outro *mogul* de Hollywood. Um dos seus contributos históricos que não pode ser ignorado é certamente a adesão pioneira ao som concretizada no título incontornável que é *The Jazz Singer*, de 1927, primeira longa-metragem sonora, ainda que o seu sistema *sound-on-disc* (conhecido por *vitaphone*) viesse a ser substituído pelo universalmente aceite sistema da Fox *sound-on-film (movietone)*. Quanto à sua política de produção, ela não podia ser mais pragmática e comercial, privilegiando filmes baratos que abordam temas e histórias provenientes da imprensa. Em resumo, essa política era: "não quero bom, quero para terça-feira". Tal como os demais estúdios, também a Warner Bros sofreria a crise dos anos 50 e tal como as suas congéneres seria, posteriormente, objeto de aquisição por parte de outras empresas: em 1989 o estúdio é comprado pelo grupo Time e posteriormente funde-se com a AOL e a Turner, dando origem ao gigantesco grupo de média AOL-Time Warner.

Entre as estrelas cuja carreira ficou indelevelmente ligada ao estúdio contam-se nomes como: Humphrey Bogart, Bette Davis, James Cagney, Errol Flynn ou Olivia de Havilland (que processaria a Warner, e cujo litígio decidido em favor da atriz é visto por muitos como um dos contributos para o término do *studio system*).

Das suas obras mais significativas cabe destacar a produção em quatro géneros cinematográficos: no musical, no filme de aventuras, no filme de *gangsters* e no *film noir*. No musical é impossível passar ao lado dos vários filmes coreografados pelo mago Busby Berkeley, em números de canto e dança deslumbrantes e apoteóticos como os que encontramos em produções da primeira metade dos anos 1930: *42nd Street, Footlight Parade* ou *Gold Diggers of 33*. No filme de aventuras cabe destacar as obras interpretadas por Errol Flynn e produzidas ou distribuídas pela Warner Bros como *Captain Blood* (1935) ou *The Adventures of Robin Hood* (1938).

No filme de *gangsters* destacam-se obras protagonizadas por atores icónicos do género como Edward G. Robinson, James Cagney ou Humphrey Bogart: *Little Ceaser* (1931), *The Public Enemy* (1931), *Angels with Dirty Faces* (1938) ou *White Heat* (1949). O *film noir*, um género muito próximo do filme de gangsters, teve também uma grande atenção por parte da Warner Bros. *The Maltese Falcon*, de 1941, realizado por John Huston e protagonizado por aquele que seria um dos rostos mais emblemáticos do género, Humphrey Bogart, é tido por muitos como o filme que inaugura o período clássico do *noir*. Mas poderíamos acrescentar obras como *High Sierra*, com realização de Raoul Walsh, do mesmo ano; *To Have and Have Not*, de Howard Hawks, produção de 1944, com Humphrey Bogart e Lauren Bacal (equipa que se reencontraria em *The Big Sleep*, em 1946); ou *Mildred Pierce*, um cruzamento entre *noir* e melodrama, com Joan Crawford, de 1945, realizado por Michael Curtiz.

Michael Curtiz seria igualmente o realizador de um dos títulos mais aclamados do estúdio e mais emblemáticos do cinema clássico americano: *Casablanca*, de 1942, drama com a segunda guerra mundial como pano de fundo e um dos romances mais amados pelo público, protagonizado por Humphrey Bogart e Ingrid Bergman. Mas outros filmes valerá a pena referir na produção deste estúdio ao longo das décadas de 1940, 50 e 60: *The Treasure of the Sierra Madre*, realizado por John Huston e onde encontramos mais uma vez Bogart em grande destaque; *A Streetcar named Desire*, filme de um dos mais talentosos cineastas de Hollywood, Elia Kazan, e veículo extraordinário para a iconografia de Marlon Brando, de 1951; do mesmo ano, encontramos *Strangers on a Train*, onde Hitchcock, o mestre do suspense, executa mais uma demonstração do seu virtuosismo narrativo; em 1954, Cukor dá-nos um notável remake de *A Star is Born*, filme intenso sobre a ascensão e queda no mundo das celebridades, com James Mason e Judy Garland; no ano seguinte, um dos grandes filmes de Nicolas Ray, *Rebel Without a Cause*, oferece um novo olhar cinematográfico e narrativo sobre a juventude e destaca o ator-ícone de então, James Dean; em 1956, John Ford assina para o estúdio um dos filmes maiores do *western* em particular e do cinema clássico americano em geral, *The Serachers*, com o *cowboy* por excelência, John Wayne; em 1964, *My Fair Lady*, de George Cukor, faz figura de um dos últimos grandes musicais de Hollywood com extraordinários desempenhos de Audrey Hepburn e Rex Harrison.

Entretanto, entre as décadas de 30 e de 60, a Warner lança consecutivamente as curtas-metragens de animação da série Looney Tunes, com as quais ficaria na história do cinema, destacando-se dois realizadores/animadores em particular: Chuck Jones e Tex Avery.

No seguimento do abrandamento criativo e comercial do cinema clássico americano, e no contexto do que se designaria por *nova Hollywood*, surgem uma série de obras relevantes do final dos anos 60 e início dos anos 70 produzidas ou co-produzidas pela Warner Bros: *Bonnie and Clyde*, de 1967, realizado por Arthur Penn, e protagonizado por Faye Dunaway e Warren Beatty, e *The Wild Bunch*, realizado em 1969 por Sam Peckinpah, são dois títulos emblemáticos pela forma inovadora como a violência é apresentada, de modo muito explícito e brutal, contrariamente ao que sucedera antes, em que esta era muito eufemizada. Na década de 1970, a Warner propõe uma série de filmes notáveis pela sua qualidade e ousadia: o longo documentário *Woodstock*, onde se resume o imaginário e a praxis da contracultura da época; o perturbador clássico de ficção científica *A Clockwork Orange*, de Stanley Kubrick, de 1971; a primeira encarnação do detetive anti-herói Harry Calhan por Clint Eastwood em *Dirty Harry*, de 1971; o *thriller* de pesadelo *Deliverance*, de 1972; o clássico de terror de William Friedkin *The Exorcist*, de 1973; o filme político liberal *All the President's Men*, de 1976, com Dustin Hoffmann e Robert Redford, sobre o escândalo Watergate.

Já nos anos 90 e 2000, a Warner produziria obras de primeira qualidade como *Batman*, de Tim Burton, um marco de maturidade estética e temática nas adaptações de banda desenhada ao cinema, de 1989; *Goodfellas*, uma das mais amadas e aclamadas obras de Martin Scorsese, uma das muitas viagens do realizador ao mundo do crime e uma das diversas colaborações entre Scorsese e Robert De Niro; *Unforgiven*, até hoje o último grande western realizado, prestigiado pelos Oscares e elogiado pela crítica, com realização e interpretação de Clint Eastwood; *Natural Born Killers*, filme polémico sobre o poder da televisão e dos média, violento e extravagante, realizado por Oliver Stone em 1994; *Heat*, obra maior de um dos grandes realizadores americanos de cinema de ação, capaz de incutir num género muito popular, mas criticamente depreciado, uma marca de singularidade autoral.

RKO (Radio Keith Orpheum)

Este foi o último dos grandes estúdios a surgir, em 1929, forma que a Radio Corporation of America encontrou de explorar o seu sistema sonoro no cinema. Teve uma existência atribulada, com muitas mudanças de chefia e de políticas de produção. Tais dificuldades não impediram o estúdio, porém, de produzir algumas obras-primas da história do cinema como os diversos musicais que juntaram Fred Astaire e Ginger Rogers (*Flying Down to Rio*, de 1933, *Top Hat*, de 1935, ou *Swing Time*, de 1936) ou os filmes *Citizen Kane* (1941) e *Magnificent Ambersons* (1942) com os quais Orson Welles conquistou para a eternidade um lugar de destaque no panteão dos grandes cineastas americanos e mundiais. Igualmente fulcral para se compreender o perfil do estúdio são as obras de série B como os filmes de terror de Jacques Tourneur (*Cat People*, de 1942, e *I Walked with a Zombie*, de 1943) famosos pela sua elevada riqueza estilística e baixos orçamentos. Noutros géneros importa sublinhar o cinema fantástico em King Kong, de 1933, célebre sobretudo pelo virtuoso trabalho de *stop-motion* de Willis O'Brien, o *thriller* de espionagem em *Notorious*, de Hitchcock, realizado em 1945 e protagonizado por Cary Grant e Ingrid Bergman, a comédia *screwball* em *Bringing Up Baby*, de Howard Hawks, com Cary Grant e Katherine Hepburn, e *It's a Wonderful Life*, de 1946, talvez a mais acarinhada parábola sobre a bondade que o cinema americano nos ofereceu, com um inesquecível James Stewart e realização do mestre Frank Capra, e por fim o *film noir* em *Out of the Past*, de Jacques Tourneur, de 1947, e *Angel Face*, de Otto Preminger, de 1952.

Universal

A Universal é uma das *three littler majors* e foi criada em 1912 por Carl Laemmle. Os seus estúdios (ainda em atividade na atualidade) tornam-se famosos e são visitados, com bilhete, por turistas. Ainda no período do mudo, o estúdio dá-nos obras fundamentais da história do cinema como *Foolish Wives*, de Erich von Stroheim, de 1922, ou uma adaptação precoce de *The Phantom of the Opera*, de 1925. Nos anos 1930 torna-se famosa no género de terror com alguns dos primeiros clássicos deste tipo: obras como *Dracula*, de 1931, realizado por Tod Browning, *Frankenstein*, do mesmo ano, realizado por James Whale, ou *The Wolf Man*, de 1941, realizado por George Wagg-

ner, marcariam temática e estilisticamente as décadas seguintes (notando-se especialmente a inspiração expressionista no que respeita à fotografia) e estabeleceriam os ícones desse mesmo género com atores como Bela Lugosi (interpretando Drácula), Boris Karloff (como Frankenstein) ou Lon Chaney Jr. (como homem lobo) em grande destaque.

Um cineasta que assinou obras de grande relevo para a Universal foi Edgar G. Ulmer, a quem se deve a realização de *The Black Cat*, de 1934, ou o *film noir Detour*, de 1945, notável pela *mise en scene* e cuidado visual.

As comédias com Doris Day e Rock Hudson seriam um grande sucesso do estúdio e os melodramas de Douglas Sirk contam-se igualmente entre as suas produções mais significativas, como *Written on the Wind* e *All that Heaven Allows*, de 1956. O western, com *Winchester' 73*, de 1950, realizado por Anthony Mann e protagonizado por James Stewart, o drama, com *Letter from an Unknown Woman*, de Max Ophuls, de 1948, a ficção científica, com o clássico *The Incredible Shrinking Man*, de 1957, com o medo atómico como pano de fundo, e o *film noir*, com *Touch of Evil*, de 1958, de Orson Welles, o título que fecha o período canónico deste tipo de produções, são outros géneros de que o estúdio se ocupou.

Durante os anos 60, a Universal teve em Alfred Hitchcock outra das suas estrelas, para quem produziu *The Birds*, em 1962, e *Marnie*, em 1964. Já nos anos 70, o estúdio produziria filmes de culto como *Two-lane Blacktop*, de Monte Hellman, em 1971, o poderoso *The Deer Hunter*, de 1978, realizado por Michael Cimino, com Robert de Niro e Christopher Walken, *The Thing, remake* de 1982 do clássico dos anos 50, *Scarface, remake* assinado por Brian de Palma, em 1983, do clássico de Howard Hawks, com um Al Pacino inesquecível no papel de Tony Montana, e *Brazil*, fantasia de culto assinada em 1985 por Terry Gilliam. De notar igualmente a ligação longa e profícua de Steven Spielberg à Universal como se pode constatar pelas produções de *Jaws*, em 1975, marco incontornável da comercialização cinematográfica e o primeiro *blockbuster* moderno, *ET*, uma fábula adorada, de 1982, *Jurassic Park*, de 1993, marco da tecnologia digital, ou *Schindler's List*, a obra que em 1994 consagraria definitivamente o talento de Spielberg.

Columbia

Este estúdio foi fundado em 1924 pelos irmãos Cohn, filhos de judeus alemães emigrados, que tinham trabalhado para a Universal. Harry Cohn, conhecido como King Cohn, impõe uma política de poupança de custos que chega a limitar o número de *takes* que podem ser efetuados. Ao contrário de outros estúdios, não contrata os atores e os realizadores, antes os pede emprestados. Os filmes de série B são uma das suas apostas, assim como os *film noir* (de que é exemplo *The Big Heat*, de 1953, realizado por Fritz Lang), alguns deles num peculiar registo semi-documental. No final dos anos 80 o estúdio é adquirido pela Sony, o gigante da electrónica japonês.

No seu período áureo notabiliza-se nas *screwball comedies* assinadas por cineastas como Leo McCarey ou Howard Hawks (*His Girl Friday*, de 1940), mas sobretudo com o conjunto de clássicos realizados por Frank Capra, um dos seus realizadores mais importantes, e que junta ao romance um fundo de crítica e análise sócio-política: *It Happened One Night* é consagrado em 1934 com vários Oscares, a que se seguem em 1936 *Mr. Deeds goes to Town*, com Gary Cooper, ou *Mr. Smith goes to Washington*, de 1939, com James Stewart.

Nos anos 1950 produz clássicos em diversos géneros como os dramas *From here to Eternity*, de 1953, e *On the Waterfront*, poderoso filme com Marlon Brando e realização de Elia Kazan, ou os westerns *The Man from Laramie*, de 1955, realizado por Anthony Mann, e *Ride Lonesome*, de Budd Boetticher, de 1959.

Easy Rider, realizado e protagonizado por Dennis Hopper, filme libertário e barato com a contracultura como tema, foi um dos seus êxitos-surpresa, em 1969. Obras relevantes dos anos 1970 são *The Last Picture Show*, a elegia da própria experiência clássica do cinema assinada por Peter Bogdanovich em 1971, e o incontornável estudo sobre a violência e a solidão urbana *Taxi Driver*, de 1976, obra maior de um dos grandes cineastas americanos das últimas décadas, Martin Scorsese.

United Artists

Trata-se da terceira *little major* e foi criada em 1919 pelos atores Mary Pickford e Douglas Fairbanks, pelo realizador e ator Charles Chaplin e pelo realizador David W. Griffith com o objetivo fundamental de assegurar o controlo

criativo dos autores sobre as suas obras. Entre os filmes que merecem especial destaque contam-se *The General*, de 1932, com realização e interpretação de Buster Keaton, *Scarface*, um dos mais emblemáticos filmes de gangsters da época, com realização de Howard Hawks, do mesmo ano, *Modern Times*, parábola humorística sobre o progresso tecnológico e uma das obras maiores de Charles Chaplin, de 1936, bem como *Heaven's Gate*, o épico maldito de Michael Cimino que, com o seu fracasso comercial, em 1980, haveria de constituir uma espécie de epílogo dos tempos de risco económico e criativo associado à *nova Hollywood*, fechando uma época ímpar do cinema americano inaugurada no final da década de 60.

Os logótipos

Àqueles que se possam interessar pela semiótica do design e pela psicologia dos símbolos não terão passado desapercebidas as mensagens que os próprios emblemas das principais produtoras americanas do período exibem. Uma observação breve e não muito profunda destes símbolos permite identificar uma série de valores implícita ou explicitamente propostos pelos mesmos.

Vejamos: há algo de olímpico (no sentido de divino ou titânico), de aristocrático (no sentido de distinto e elitista) e de magnificente (elevação e domínio) na simbologia destes estúdios que quase remetem para a heráldica, a arte de distinguir os rivais através dos brasões e dos escudos. Há como que uma retórica visual que atravessa os símbolos dos diversos estúdios e que remete para as ideias de elevação e de domínio. Vejamos de forma sumária os conteúdos desses mesmos símbolos. Na 20th Century-Fox podemos encontrar uma arquitetura tipicamente faraónica, acompanhada de projetores apontados ao céu como se pretendessem substituir o sol nessa tarefa. No logótipo da Columbia podemos encontrar uma estátua em pose clássica e majestática, por vezes envolta na bandeira americana, a qual funciona como indumentária divina, segurando uma tocha que ilumina o céu; noutra versão podemos encontrar um cavalo alado. A MGM resolveu socorrer-se da imponência do leão, envolvendo-o com uma moldura tipicamente aristocrática construída com película cinematográfica em tons de dourado; os louros e a máscara são outros elementos que apontam para o classicismo e a nobreza da arte; e a inscrição "arte pela arte" pode ser lida com alguma ironia num contexto de produção industrial e comercial. Quanto à Paramount podemos observar que a imponên-

cia é transmitida pelo pico da montanha que toca o céu e que juntamente com o nome do estúdio é coroada por um semicírculo de estrelas. Quanto à RKO, podemos reparar nas ondas hertzianas que dominam o planeta através do céu (ou, numa versão alternativa, um raio de luz que ilumina e enquadra o *lettering* do emblema). A United Artists mostra-nos o relevo de um planeta visto em plano picado omnisciente, com um *lettering* de contornos clássicos e uma luz que ilumina o símbolo. A Universal toma como fundo o próprio firmamento na sua imensidão, mostrando-nos ainda o planeta envolto pelo *lettering* do estúdio, surgindo por vezes mesmo com um halo que remete para uma ideia de divino. Quanto à Warner, ela é aquela que possivelmente mais aproxima o seu símbolo da heráldica tradicional, já que este se assemelha muito claramente a um escudo ou brasão, surgindo em alguma versões em contraste com um halo translúcido, mas mais tradicionalmente com o próprio céu como fundo.

Esta dimensão semiótica imponente e dominadora ajudar-nos-á a compreender com maior clareza o epíteto de *moguls* (isto é, magnatas ou poderosos) que normalmente é atribuído aos proprietários dos estúdios americanos. O objectivo parece ser muito claro para esta oligarquia que toma para si o domínio da indústria do cinema americano: o controlo não apenas de todo o fenómeno cinematográfico (produção, distribuição e exibição, modelo de organização conhecido pela designação de integração vertical, o qual permite uma produção contínua, uma vez que as salas para exibição são controladas por quem produz), mas igualmente, e como consequência daquele, o controlo de todo o mercado americano e, progressivamente, mundial.

Star System

Se o cinema é também uma questão de fotogenia, ou seja, de uma relação especial da câmara com os objetos ou as pessoas que lhes sublinha certos valores ou aspetos, nada nem ninguém como as estrelas, divas e galãs permite salientar essa extraordinária capacidade de transfiguração que o meio cinematográfico possui. O modo como o grande plano, por exemplo, é utilizado parece, em muitas circunstâncias, quase divinizar os atores e atrizes, do mesmo modo que o cálculo e o desenho com que a luz incide sobre as estrelas parece rodeá-las de uma aura quase mágica. De algum modo é como se as estrelas recebessem da, e retribuíssem à, imagem cinematográfica uma quase epifania.

Porque as estrelas têm este poder de levar o cinema para uma dimensão quase mítica, elas acabariam por ser sujeitas a um estrito controlo por parte dos estúdios, quer no que respeita à sua aparência quer à sua vida. Daí que se a fama das estrelas lhes assegura um lugar numa espécie de panteão ou olimpo modernos, ela exige igualmente sacrifícios e desilusões por vezes quase intoleráveis como tão bem nos mostram filmes como *Sunset Boulevard* (1950) ou *A Star is Born* (1954).

É durante os anos 20 que ocorre o surgimento do *star system* no cinema americano. Para essa ocorrência contribuíram diversos factores. Desde logo, a necessidade de um protagonista bastante vincado que sustentasse a narrativa e guiasse o espectador ao longo da mesma, uma vez que se estava a passar da curta para a longa-metragem e de uma narrativa episódica para uma narrativa mais articulada. Depois, a valorização popular dos filmes que as estrelas permitiam, percebida pelos produtores independentes e usada como vantagem competitiva em relação às produções da MPPC: de algum modo, podemos dizer que o *studio system* se converte num *star system*, com a estrela a sobrepor-se muitas vezes à própria produtora enquanto certificado de qualidade da obra. Na mesma medida e em consonância, quer o guião quer a realização são frequentemente submetidos (no duplo sentido da palavra) à vontade da estrela, de modo que recorrentemente os filmes são literalmente pensados para que um ator ou uma atriz possam brilhar. É por tudo isso que os seus nomes passam a aparecer nos cartazes a partir de 1910.

Carisma, beleza, glamour, erotismo, virilidade ou mesmo vulnerabilidade são algumas das características que podem ajudar a compreender o fascínio das estrelas. Um fascínio que se pode mesmo transformar em fetichismo e que encontra no colecionismo, na idolatria, na adoração ou no mimetismo algumas das formas de apropriação simbólica por parte dos espectadores. A estrela é, por isso, alguém que se mostra simultânea e paradoxalmente inalcançável e íntimo, pertencente ao reino dos humanos, mas ao mesmo tempo olimpicamente endeusada. Esse endeusamento assenta muitas vezes numa criação biográfica que é mais da ordem da ficção e da lenda do que da realidade estrita, e que apresenta a celebridade envolta num mundo de luxo, mistério, exotismo ou inacessibilidade.

Fenómeno próprio da cultura de massas, o estrelato não dispensa a criação de uma *persona*, quase uma personagem que se deve apresentar ao público para lá das inatas ou intrínsecas características do ator ou da atriz. A estrela

pertence a um universo de eleitos, de alguma forma a uma comunidade elitista, e pelas suas características superlativas converte-se numa espécie de projeção onde o espectador pode espelhar os seus sonhos, desse modo esquecendo a realidade anódina ou prosaica em que vive.

A estrela tende a assumir uma forma peculiar de estar, falar ou vestir que a distingue dos demais, e é essa singularidade que contribui para o seu destaque no imaginário de uma época e, eventualmente, para a conquista da eternidade. Esta eternização poderá ser muitas vezes o resultado de uma morte prematura que cristaliza uma figura no seu auge e, ao mesmo tempo, deixa em aberto as promessas por cumprir e os sucessos que se intuíam: *live fast, die young and leave a beautiful corpse* tornou-se uma espécie de sinopse daqueles que faleceram antes do seu tempo, como Rudolph Valentino, James Dean, Marylin Monroe ou, em tempos mais recentes, Heath Ledger. Em sentido contrário, e ilustrando o lado mais negro deste percurso nem sempre de sucesso, temos os casos de ascensão e queda que habitam a história do cinema, de que são exemplo as crianças-vedetas, de fulminante sucesso e precoce decadência, e de quem a história não guarda memória ou lenda.

Um outro aspeto que ajuda a compreender a associação entre ficção e realidade no que respeita ao *star system* prende-se com a fusão que muito frequentemente ocorre entre o ator e o tipo de personagem que é suposto encarnar (papéis que, por isso, acabam por se revelar autênticos estereótipos). Eis alguns exemplos clássicos que podem ser apontados: a recorrente interpretação de homem duro, independente e aparentemente impassível por Humphrey Bogart, sobretudo nos filmes de *gangsters* e *noir* que interpretou; o papel de mulher bela, impertinente e emancipada a que Katherine Hepburn deu corpo e alma, sobretudo nas comédias que integrou ao lado de Spencer Tracy ou Cary Grant; o papel de jovem atormentado que transformou James Dean num ícone de juventude e rebeldia da sua geração; o estonteante *sex-appeal* que fez de Marilyn Monroe ou Rita Hayworth *sex-symbols* incontestados do período clássico de Hollywood; ou, eventualmente, as inúmeras loiras que desempenharam a figura de *femme fatale* indispensável à intriga do *film noir*, onde Lauren Bacall e Lana Turner se destacam, sendo que não podemos deixar de suspeitar que a loira fatal e profundamente sexualizada seja uma construção da própria máquina de sonhos e desejos cinematográfica (e que o título da comédia musical *Gentlemen Prefer Blondes* poderia bem sumarizar). A colagem de um certo ator ou atriz a um certo tipo de papel é tão mais importante

quanto diversos são os casos de falhanço comercial de um filme por causa, sobretudo, daquilo que se designa por *miscasting*, ou seja, uma escolha errada do ator para a personagem ou da personagem para o ator, que o público acaba por penalizar.

Os inícios

Se com o decurso dos anos o destaque das estrelas nos cartazes ganha crescente predominância sobre a narrativa, os realizadores ou mesmo os produtores, é certo que nem sempre foi assim. No início da indústria cinematográfica americana, os nomes dos atores não eram divulgados para que os salários pudessem ser mantidos baixos. Porém, e do mesmo modo que são os chamados independentes que se apercebem que os filmes mais longos e com histórias mais extensas e complexas podem substituir com vantagem económica as curtas-metragens e os *sketches* que caraterizavam a produção fílmica de então, são também eles que aproveitam a fama dos atores para ajudar à promoção do filme. Florence Lawrence ficaria na história por ser a primeira estrela americana, conhecida como a *Biograph girl*, nome que provém da produtora para a qual trabalhava.

Antes de referirmos algumas das primeiras estrelas do cinema americano, convém referir o nome de Asta Nielsen, que ficou conhecida como "a rainha do filme mudo", cuja carreira se desenrolou dos anos 10 até ao cinema sonoro. Era uma atriz dinamarquesa que trabalhou na Alemanha e que desempenhou sobretudo papéis de inocente perseguida ou de apaixonada com destino trágico.

Outro nome importante do período do mudo é Pola Negri, polaca que fez a sua carreira na Alemanha antes de ir para Hollywood onde se tornou a primeira atriz europeia a merecer o estatuto de estrela.

A canadiana Mary Pickford, por seu lado, tornou-se uma das maiores estrelas do cinema americano mudo, estando ligada quer à fundação do estúdio United Artists quer da própria Academia de Hollywood. Ficou conhecida como a *America's sweetheart*, a *namoradinha da América*. Produzia e detinha um poder inusitado sobre os seus filmes, mas não resistiria ao advento do som no cinema, inovação que subestimou ao ter supostamente afirmado que "pôr som nos filmes seria o mesmo que pôr *baton* na Vénus de Milo".

Rudolph Valentino é outra das primeiras estrelas de Hollywood. De origem italiana, tornar-se-ia o arquétipo do amante latino. Morreu prematuramente, com seis filmes apenas na carreira, em 1926.

O nome Theda Bara, um anagrama de *arab death*, foi dado a uma atriz batizada originalmente como Theodosia Burr Goodman. É um óptimo exemplo de como as biografias ficcionadas e os sonantes nomes artísticos desempenharam um papel fundamental na construção do *star system*: na versão lendária da sua vida, esta *vamp* exótica é anunciada como tendo nascido "à sombra da esfinge", sendo de ascendência real e tendo sido alimentada com leite de serpente. Na realidade tinha nascido em Cincinatti.

Douglas Fairbanks Jr. é um dos mais importantes galãs dos tempos do cinema mudo. Encarna o papel de herói fanfarrão, atlético e confiante em filmes como *The Mark of Zorro*, de 1920, ou *The Thief of Bagdad*, de 1924. Manteve uma relação com Mary Pickford e foi um dos co-fundadores da United Artists.

Imortalizado em filmes como *O Último Homem*, de Murnau, ou *O Anjo Azul*, de Joseph Von Sternberg, o ator suíço Emmil Jannings, que trabalhou na Alemanha antes de rumar a Hollywood, foi o primeiro artista a vencer por duas vezes o Oscar de melhor ator.

O impacto do som

A introdução do som síncrono no cinema haveria de ser fatal para algumas das carreiras de sucesso construídas ao longo do cinema mudo, como o clássico *Singin' in the Rain* (1952) tão bem ilustra. Dois exemplos disso mesmo são os colapsos das carreiras de Norma Talmadge (devido ao sotaque) e de John Gilbert (devido à voz efeminada).

Já Greta Garbo, por seu lado, escapa exemplarmente ao perigo desta novidade técnica e artística: de origem sueca, vai para Hollywood em 1925 com Mauritz Stiller, o realizador que a lançara no seu país de origem. Faz uma transição pacífica do mudo para o sonoro, sendo o sotaque aproveitado para dar um tom exótico aos seus diálogos e personagens. Da primeira vez que se ouve a sua voz, no filme *Anna Christie*, de 1930, a novidade é anunciada com grande pompa: "Garbo talks!". Retira-se aos 36 anos, mantendo intacta a aura de estrela. Contracena e envolve-se afetivamente com John Gilbert. O seu rosto torna-se icónico na história do cinema, ao que não será com certeza

alheio o facto de o diretor de fotografia William Daniels, com quem trabalhou em dezenas de filmes, ter criado para ela uma iluminação romântica que enaltecia a sua imagem.

A beleza

Um atributo que só muito excepcionalmente uma estrela pode dispensar é a beleza, mesmo se, como sabemos, esta assenta necessariamente num juízo de gosto subjetivo e, portanto, indefinível. Ainda assim, alguns atores e atrizes do cinema clássico podem ser apontados como pertencendo a esse panteão de eleitos: Gregory Peck, Clark Gable, Elisabeth Taylor, Grace Kelly, Audrey Hepburn ou Ingrid Bergman são alguns exemplos.

Nome que merece natural destaque é o de Ava Gardner, uma morena deslumbrante que numa campanha publicitária dos anos 50 foi denominada "o mais belo animal do mundo". Foi casada com Mickey Rooney e Frank Sinatra e manteve uma relação com Howard Hughes. Esteve ligada à MGM e protagonizou filmes como *The Barefoot Contessa* (1954), *The Night of the Iguana* (1964), *The Bible* (1966) ou *Earthquake* (1974), sendo indiscutivelmente uma das mais cintilantes estrelas do cinema clássico americano.

O talento

No entanto, de nada servem os papéis típicos ou a pura beleza se o talento não se lhes conjugar. Alguns atores que conquistaram o respeito dos seus pares, o prestígio popular e a imortalidade artística devido ao seu talento são, por exemplo, Bette Davis, Joan Crawford, Marlon Brando, Henry Fonda, Humphrey Bogart, Orson Welles, William Holden ou, em tempos mais recentes, Al Pacino e Robert de Niro.

Se as estrelas são usualmente os protagonistas e, consequentemente, os heróis, a verdade é que para o resultado positivo de um filme há que contar, muitas vezes, com atores secundários de inegável qualidade. Alguns dos grandes secundários que contribuíram indesmentivelmente para a qualidade de muitas das produções de Hollywood são Karl Malden, Rod Steiger, Jason Robards ou Ernst Borgnine.

Novas estrelas?

Depois do período clássico, podemos falar de novas gerações de estrelas, mas cujo estatuto se encontra inevitavelmente ofuscado se comparado com as figuras do período clássico, sem a luminosidade e a aura quase divina desses tempos. Ainda assim, atores como Steve McQueen, Dustin Hoffmann, Robert de Niro ou Clint Eastwood, com carreiras iniciadas nos anos 60 e 70, são ou foram celebridades incontestáveis.

Dos anos 80, por outro lado, um nome manteve enorme popularidade e poder ao longo do tempo, Tom Cruise, talvez o mais bem sucedido ator da sua geração, bem como os *action-heroes* de grande apelo popular Sylvester Stallone, Arnold Schwarznegger (que, ironicamente, faz de vilão em *The Terminator*), Bruce Willis, Harrison Ford ou Sigourney Weaver (caso feminino singular).

Das celebridades surgidas nos anos 90 destacam-se os nomes de Tom Hanks, Brad Pitt, Leonardo DiCaprio ou Julia Roberts.

Na atualidade, podemos constatar que o cinema não é já a referência primeira do estrelato no âmbito do entretenimento e da arte. Atividades como a música e o futebol parecem ser cada vez mais contextos favoráveis à emanação das maiores celebridades planetárias, e isso poderá querer dizer muito sobre o papel, que parece cada vez mais frágil, do cinema na cultura contemporânea.

Estúdios Mundiais

A ideia de *studio system* aplica-se exclusivamente, se assim podemos dizer, à indústria americana. Tal não significa, porém, que a lógica de um estúdio não exista noutras cinematografias; ainda assim, a escala e a própria lógica de produção são bastante diferentes: se nos EUA a produção emana da lógica comercial e privada dos próprios estúdios, na maior parte dos outros países a produção cinematográfica possui uma índole sobretudo artística e um financiamento de natureza pública. A este propósito, valerá a pena rever brevemente a história de outros estúdios mundiais que, cada um a seu modo e em seu tempo, não deixaram de desempenhar uma função significativa no mundo do cinema.

Normalmente atribui-se à Pathé e à Gaumont a génese, em França, da indústria cinematográfica. Charles Pathé é um nome incontornável: dedica-se

à venda de fonógrafos e cinetoscópios e cria, juntamente com três irmãos, a Pathé Frères, companhia que produz, distribui e exibe os seus filmes. Trata-se da maior produtora mundial até à década de 1910 e cerca de metade dos filmes dos *nickelodeons* são da Pathé. Uma das novidades que introduz na indústria é a passagem da venda de filmes (em função da sua metragem) ao seu aluguer. Tecnicamente, fica na história pela invenção em 1905 do *pathécolor*, um processo que permite a mecanização da coloração manual que adotou para os seus filmes.

Juntamente com Charles Pathé, Léon Gaumont, que começa por ser um vendedor de aparelhos fotográficos e óticos, é outro dos impulsionadores da indústria cinematográfica francesa. Do mesmo modo que a Pathé, também a Gaumont tem na inovação tecnológica uma das suas preocupações e patenteia sistemas de cor (o *cronocromo*) e de som (o *fonocinematógrafo* e o *crono-megafone*). Dedica-se igualmente à exibição, comprando inclusivamente uma sala que ficaria conhecida como o Gaumont Palace, em 1911, um dos maiores do mundo, com 5000 lugares. Alice Guy-Blaché, a primeira realizadora da história do cinema, fez mais de 700 curtas-metragens, e depois de trabalhar para a Gaumont em França e nos EUA, acaba por fundar neste país a Solax Company, em 1910, o maior estúdio pré-Hollywood.

Mas se a Pathé e a Gaumont são as maiores companhias de antes da primeira guerra mundial, a indústria italiana é, nessa época, a mais forte do mundo, com uma produção de mais de 700 filmes anuais: cenários grandiosos, ações com milhares de figurantes, um *star system* embrionário e a longa duração das suas produções são algumas das caraterísticas fundamentais dos seus filmes, como se pode constatar em *Cabiria* (1914) e *Quo Vadis?* (1912), duas obras que influenciariam o pioneiro do cinema narrativo americano, David W. Griffith. Tanto a França como a Itália veriam, porém, as suas indústrias fortemente afetadas pela eclosão da primeira guerra mundial, em 1914.

A par com estas duas indústrias vale a pena referir, à época, a forte produção escandinava: em 1906 é fundada a Nordisk Films Kompagni, na Dinamarca, que chegou a ser a segunda maior produtora europeia, atrás da Pathé, e em 1907 surge a Svenska Biografteatern. Cineastas escandinavos como Mauritz Stiller, que descobre Greta Garbo, e Victor Sjöstrom aprendem cinema na Pathé, em Paris, antes de rumarem nos anos 20 para Hollywood. O naturalismo da luz e o dramatismo realista são algumas das marcas estilísticas fundamentais das suas produções.

Com a primeira guerra, os EUA tornam-se a força cinematográfica dominante. É durante este período que as salas europeias são inundadas com filmes americanos, em vez dos filmes europeus que até então dominavam os mercados de ambos os lados do atlântico. Entretanto, por esta mesma altura, surge a UFA (Universum Film Aktiengesellschaft) na Alemanha, em 1917, através da fusão de várias pequenas produtoras, com o objetivo de fazer filmes de propaganda. Inicialmente, o realizador mais representativo é Paul Wegner, pai do cinema fantástico alemão, mas nomes como Lang ou Murnau surgem neste mesmo contexto, assinando algumas das obras-primas absolutas do cinema dos anos 1920. Por ano, produz mais de 600 filmes, sendo uma séria concorrente de Hollywood. Posteriormente, o estúdio seria controlado por Joseph Goebbles, o ministro da propaganda nazi, conhecendo necessariamente uma decadência criativa e uma imposição propagandística.

A intervenção estatal numa cinematografia europeia ocorre igualmente em Itália. Em 1937, é fundado o estúdio da Cinecittá, em Roma, pelo líder fascista Benito Mussolini com objectivos propagandísticos ("O cinema é a arma mais forte", dizia). Trata-se de um local de rodagem muitas vezes associado aos filmes de Federico Fellini (que lá rodou *La Dolce Vita*, de 1960, ou *Satyricon*, de 1969), mas que serviu igualmente produções norte-americanas como os épicos *Ben Hur* (1959), *Quo Vadis?* (1951) ou *Cleopatra*, de 1963, bem como o célebre western-spaghetti *Once Upon a Time in the West*, de Sergio Leone, de 1968 (e mais recentemente *Gangs of New York*, de 2002, e *The Life Aquatic of Steve Zissou*, de 2004).

Entretanto, em 1934, na Inglaterra, são construídos os Pinewood Studios, onde foram rodados muitos dos filmes da série 007, mas também obras como *Peeping Tom* (1960), *Alien* (1979), *The Shining* (1980), *Batman* (1989), ou, mais próximos no tempo, *The Dark Knight* (2008) e *Prince of Persia* (2010).

Noutras latitudes, valerá a pena referir ainda os estúdios Shaw Brothers, notados pelos seus filmes de artes marciais produzidos a partir dos anos 60, em Hong Kong, de onde surgiria, entre outras vedetas, o mítico Bruce Lee, ou ainda o complexo de Bollywood, na Índia, local de operações da quantitativamente maior indústria cinematográfica do mundo.

Público

O público de cinema é muito vasto na sua caraterização e a sua relação com os vários géneros e tipos de filmes muito diversificada. De algum modo, será importante reter a ideia de que não existe um público, mas sim públicos, necessariamente no plural. Daí que seja importante perceber de que forma se desenham padrões ao longo da história do cinema quer no que respeita às caraterísticas dos públicos quer aos locais onde o ritual de visionamento ocorre; até porque, se as salas de cinema podem ser locais de sonho, fantasia, imersão e escapismo, elas podem ser igualmente espaços onde a imoralidade, o vício e as transgressões são acolhidos no escuro.

Inicialmente, quando o cinema está ainda em germe e o cinematógrafo é sobretudo uma curiosidade tecnológica, qualquer sítio parece servir para este espetáculo, ainda muito rudimentar, como as próprias traseiras dos cafés. Mas os salões de convívio, os teatros, as feiras (aliás, o cinema dos primeiros anos é muitas vezes aludido como um espetáculo de feira), as próprias igrejas, uma simples tenda ou mesmo uma sala improvisada como sucedia com o cinema ambulante (modo de exibição que, diga-se, possui uma grande importância até aos anos 10, e que durante décadas ainda se perpetuaria, ainda que com um significado marginal) são igualmente locais de exibição regular. Filmes como *O Espírito da Colmeia* (1973), *Cinema Paraíso* (1988) ou o ensaio coletivo *Chacun son Cinema* (2007) contêm óptimos retratos dessa multiplicidade de espaços de exibição.

Nickelodeons

Os primeiros locais de exibição com verdadeira relevância são os chamados *nickelodeons*, que surgem nos EUA em 1905 e que se mantêm como o lugar privilegiado da experiência cinematográfica até 1915. São cinemas de bairro que se disseminam pelo território americano (em 1908 rondavam os oito mil neste país), com cerca de 100 lugares, localizados nos subúrbios e bairros populares e frequentados sobretudo por imigrantes (que podiam apreciar os filmes sem ter de dominar a língua) e classes trabalhadoras. Estas salas devem o seu nome à conjugação do preço do bilhete (um *nickel*, ou seja, cinco cêntimos) com *odeon*, que em grego significa "teatro".

É nestas salas que se começa a criar um público especificamente de cinema. São exibidas diversas curtas-metragens (chamadas *one-reeler*, ou seja, filmes com uma bobina de película de extensão) em programas de uma ou duas horas. Estas salas estão abertas de manhã à noite, durante toda a semana, mudando constantemente os programas e assegurando desse modo uma audiência de milhares de espectadores diários. Um dos géneros mais populares é o *chase-film*, narrativamente assente em perseguições dos mais diversos tipos (de algum modo, estas perseguições precedem o que se tornaria um lugar-comum de vários géneros, como o filme de ação ou o *thriller*).

Movie palaces

A partir do início dos anos 10, surgem os chamados *movie palaces*, salas grandiosas com uma média de dois mil lugares, caraterizados pela imponência e pelo esplendor, e luxuosamente decoradas. Pretendem demonstrar uma grandeza aristocrática, adotando uma arquitetura neoclássica ou *art deco*, com decorações devedoras do barroco ou do exotismo asiático e egípcio, possuindo muitas vezes um teto concebido para dar a sensação, através de efeitos de luzes, de se estar ao ar livre. Nomes como Capitol, Odeon, Rex, Royal, Eden, Oriental ou Majestic são dos mais comuns, e demonstram bem a ideia de sofisticação, exotismo ou realeza que está igualmente patente nas fachadas vistosas e iluminadas por potentes focos de luz.

A frequência destas salas é, por si só, uma experiência, com um ritual muito vincado que pressupõe a abertura, o intervalo e a saída da sessão. O surgimento destes espaços é incentivado pela proliferação das longas-metragens, sendo o filme antecedido por música, noticiários de atualidades, espetáculos de variedades ou uma curta-metragem cómica. Este tipo de salas atinge o seu auge no fim dos anos 30 (década em que o cinema de Hollywood atinge o seu apogeu) e vão entrando em decadência durante a década seguinte. Entretanto, dá-se uma separação entre salas de estreia (mais caras) e salas de reposições (mais baratas). Uma outra alteração, que ocorre em meados da década de 30, é o aparecimento de produções de série B (filmes de baixo orçamento, da Republic Pictures e de outros pequenos estúdios), bem como de *serials*, filmes mais breves que se prolongam na semana seguinte, para passarem antes do filme principal.

Público jovem

Mas é nos anos 50 que se assiste a uma das mudanças mais significativas na caraterização do público de cinema, a qual se acentuaria ao longo das décadas seguintes e com repercussões ainda nos dias de hoje: o surgimento do público jovem e, posteriormente, a focalização crescente no público infantil. Esta mudança nota-se quer no estilo quer nos temas abordados e disso são exemplo obras como *The Wild One, Rebel without a Cause* ou *East of Eden*, nos anos 50, *The Trip, Easy Rider* ou *Performance* no final da década de 60, os *blockbusters Jaws* e *Star Wars* dos anos 70, ou *Rumblefish* e *The Outsiders*, bem como as comédias adolescentes, nos anos 80. O inconformismo juvenil torna-se, desde os anos 50, mas sobretudo nas décadas seguintes, um tema e uma atitude, em contraste com o ingénuo e puro heroísmo do passado. Uma nova audiência, que vai dos 16 aos 24 anos, torna-se dominante, o que leva os estúdios a apostar em realizadores ousados, jovens e experimentais (como demonstram *The Graduate* ou *Easy Rider*) e as bandas sonoras pop e rock começam a ser progressivamente mais frequentes.

O público jovem seria igualmente o mais assíduo de um espaço de exibição que proliferaria nos anos 50 nos EUA, apesar de o primeiro ter surgido em 1933 em New Jersey: o *drive-in*. Trata-se de um amplo espaço aberto, semelhante a um parque de estacionamento, onde os espectadores vêm o filme num ecrã gigante a partir dos seus carros. É uma forma de entretenimento tipicamente americana, em que o público é constituído por famílias, jovens casais ou namorados. Chegam a existir mais de seis mil em toda a América no final dos anos 50, mas começam a decair nos anos 60.

Multiplexes

Em meados da década de 60 surgem as salas de cinema como, no essencial, se mantêm ainda hoje: os multiplexes. Consistem em várias salas pequenas concentradas num único edifício, em geral um centro comercial, o que permite uma muito maior escolha do que as salas de sessão única. Nos anos 90 os multiplexes sofrem uma mudança de dimensão, ainda que a lógica da programação e da oferta se mantenha: aumenta o número de salas e, logo, a escolha.

Imax

Entretanto, surgem as salas IMAX, muito peculiares na sua concepção que visa um efeito de imersão profunda do espectador no espetáculo cinematográfico que o envolve em todo o redor. O sistema foi desenvolvido pela canadiana IMAX Corporation e o primeiro filme foi mostrado em 1970, na Expo 70, em Osaka, no Japão. Nos anos 90 há uma breve disseminação de salas IMAX, mas nunca chegando a tornar-se um equipamento convencional e comercialmente perfilhado. Por opção técnica e estética, alguns filmes foram rodados parcialmente em IMAX como a animação *The Old Man and the Sea* (1999), ou os recentes *blockbusters Transformers* (2007), *The Dark Knight* (2008) e *Avatar* (2009).

Oscares

A relação do cinema com o público passa também pelos eventos que visam a sua reflexão, celebração ou aclamação, como sejam os Oscares, a mais mediática e popular das iniciativas de comemoração da produção cinematográfica, os cineclubes e cinematecas, ou os incontáveis festivais espelhados pelo mundo.

Os Oscares começam em 1929, tratando-se de uma cerimónia promovida pela Academy of Motion Picture Arts and Sciences (fundada em 1927) e visa o reconhecimento do cinema-entretenimento, isto é, do cinema na sua dimensão mais popular, económica e industrial. O glamour e a espetacularidade envolvem a idolatria do *star system*, sublinham a pujança e o domínio da indústria americana a nível mundial e, convém não esquecer, premeiam o talento de técnicos e artistas.

Cineclubes

Um dos momentos fundamentais para a discussão do próprio cinema e do seu estatuto artístico são os cineclubes, surgidos em França nos anos 20 e nos quais estiveram envolvidos vários dos mais importantes críticos e teóricos de então como Riccioto Canudo, Jean Epstein ou Louis Delluc, nomes que estariam igualmente ligados ao aparecimento das primeiras revistas de cinema de incidência crítica e reflexiva. A partir dos anos 60, nos EUA, surgem salas que podemos ver como descendentes desses cineclubes, os chamados cinemas

art house, acompanhando a mudança do epicentro da criação e da inovação cinematográfica mais ousada e experimental da Europa (Paris, sobretudo) para os EUA (Nova Iorque, antes de mais).

Entretanto, a cinefilia mais exigente conquista um lugar cada vez mais importante. Um conhecimento profundo e abrangente da história e da estética do cinema torna-se uma quase obsessão. Para essas novas vivências cinematográficas muito contribuiu a fundação da Cinémathèque Française, em 1936, por Henri Langlois, Georges Franju, Paul-Auguste Harlé e Jean Mitry. Esta torna-se um novo local de culto e de cultura e de algum modo um dos espaços de aprendizagem da geração renovadora da *nouvelle vague*.

Nos anos 60, dá-se a disseminação das escolas de cinema, as quais, nos EUA, seriam um factor decisivo para a eclosão daquilo que se designa por *nova Hollywood*, onde os chamados *movie brats* como Coppola, Scorsese, Spielberg ou De Palma, por exemplo, fizeram a sua formação.

Festivais

No que respeita aos festivais de cinema, que são um local privilegiado de reconhecimento do talento artístico, mas também, ainda que em menor medida e mais discretamente do que nos Oscares, um instrumento de marketing, destacam-se aqui os mais relevantes. Cronologicamente, o mais antigo festival do mundo é o de Veneza, fundado em 1932, e ainda hoje um dos três mais prestigiados a nível mundial, sendo o seu prémio principal o Leão de Ouro. Atualmente, porém, o festival mais importante é o de Cannes, fundado em 1946, e o seu galardão máximo, a Palma de Ouro, pode ser visto como a mais importante prova de talento ou génio cinematográficos. Em 1946 surge igualmente o festival de Locarno, o qual, progressivamente, veio a ganhar um relevo cada vez maior. Em 1951 surge o festival de Berlim, o qual juntamente com Veneza e Cannes constitui a trindade dos grandes festivais de cinema, e que atribui como prémio máximo o Urso de Ouro. Em 1978, no estado norte-americano do Utah, surge o maior festival de cinema independente, o Sundance Festival, impulsionado e fundado pelo ator Robert Redford, espaço onde se iniciou o reconhecimento de muitos dos maiores talentos do cinema recente americano.

Home cinema

Seja nas sessões comuns, nos festivais ou em cinematecas, a história da experiência cinematográfica fez-se, até aos anos 80, de um ritual comunitário de romagem às salas de cinema. É nessa década que a relação do público com o cinema muda significativamente com o aparecimento dos leitores de vídeo, o primeiro dispositivo de um fenómeno que não pararia de se sofisticar e que se designa por *home cinema*. Os espectadores vão cada vez menos ao cinema e o cinema vem cada vez mais até eles.

O passo seguinte neste processo de sedentarização do espectador seria o surgimento e massificação do DVD em 1997, formato que se torna a maior fonte de receita em 2005 e que permite, entre outras coisas, o reaproveitamento dos fundos de catálogo e a proliferação de diferentes edições de um mesmo filme (*especial, definitiva, deluxe*, etc.).

A esta sedentarização crescente do espectador junta-se, com o surgimento da internet, o acesso cada vez mais fácil e mais rápido aos filmes, bem como a miniaturização dos interfaces, onde se destaca o uso cada vez mais frequente do ecrã de computador em substituição do ecrã de televisão. Em certa medida, isto poderia levar-nos a recolocar a antiga e recorrente questão da morte do cinema, ou melhor, das suas mortes: exposto a desafios e ameaças cíclicos, o cinema viu-se obrigado a reinventar-se uma e outra vez. Foi assim com cada nova tecnologia, a que corresponderam novas formas e sucessivas transformações da sétima arte. Foi assim com o som, com a televisão, com a internet ou com os videojogos. Ainda assim, o que se provou sempre foi que cada novo desafio comportava não apenas uma ameaça, mas igualmente uma oportunidade. E assim continuará a ser.

Posters

Habitualmente negligenciada na história do cinema é a forma como os filmes estabelecem contacto com o espectador antes do seu visionamento. Os posters, trailers e demais material promocional pode ajudar-nos a compreender melhor isso mesmo.

Se é certo que os autores dos posters de divulgação dos filmes permanecem, salvo raras exceções, num incompreensível anonimato, o seu trabalho merece com certeza uma atenção que raramente tem recebido. E, no entanto,

a preocupação com a divulgação das obras surgiu bem precocemente, desde logo com os anúncios das sessões dos pioneiros Lumière. As primeiras décadas do cinema, aliás, são bem demonstrativas dessa preocupação, refletindo quer a diversidade temática e estilística da produção de então quer a ligação estreita que por vezes as obras cinematográficas estabelecem com as correntes artísticas vigentes, como o futurismo, o construtivismo ou o expressionismo. A produção soviética dos anos 20 (alguns exemplos: *Couraçado Potemkine*, de Sergei Eisenstein, *A Mãe*, de Vsevold Pudovkin ou *O Homem da Câmara de Filmar*, de Dziga Vertov), bem como o material concebido para a divulgação do clássico alemão de ficção científica *Metropolis* (1927) são bons exemplos dessa proximidade do cinema ao design e às artes gráficas.

Já a era do *studio-system* americano viria a lançar as bases do que seriam as fórmulas mais comuns de identificação de uma obra através do material de promoção para ela criado. Inicialmente recorrendo à ilustração, em particular nos anos 30 e 40, progressivamente viria a tomar a fotografia como base técnica dos seus posters. No material de então encontramos tanto motivos narrativos alusivos à história contada quanto imagens dos personagens centrais, realçando constantemente o rosto e o corpo dos atores e atrizes que os incarnam, por vezes com um toque de sensualidade nada desprezível, como acontece com as divas Marilyn Monroe, Rita Hayworth ou Jane Russell, por exemplo. Desta época deve destacar-se igualmente a especificidade que a animação e outros géneros considerados menores conheceram, como as cores da Disney e a extravagância cromática e dramática da ficção científica e do terror à cabeça, mas sobretudo o trabalho daquele que é, muito frequentemente, tomado como o mais notável designer de sempre, Saul Bass, que assinou os míticos cartazes (e genéricos) de filmes como *The Man with the Holden Arm* (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of a Murder* (1959) ou *West Side Story* (1961), sendo o seu trabalho com Otto Preminger ou Alfred Hitchcok algo de lendário.

Com a revolução temática e estilística que a *nouvelle vague* constituiu para o cinema, novas abordagens ao material promocional também ocorreram, com os cartazes a apresentarem um estilo bem descomprometido, recorrendo a imagens identificadoras da obra e uma ou outra vez recuperando elementos do período clássico americano. Mas, durante os anos 50, 60 e 70 é noutras localizações que podemos encontrar alguns dos mais singulares e intrigantes desafios estéticos e conceptuais às convenções mais *mainstream*: entre meados de 50 e a década de 70 na Polónia e durante os anos 60 na Che-

coslováquia e em Cuba surgem abordagens absolutamente únicas ao design de posters. Também em Bollywood, na Índia, se estabelece uma forte e exuberante identidade para a produção local. Ao mesmo tempo, o cinema de autor vê a peculiaridade e diversidade estilística dos seus criadores e obras refletidas nos posters que as servem. Stanley Kubrick pode ser tomado como um ótimo exemplo da atenção à identidade gráfica do material promocional. Surgem igualmente séries de forte identidade visual como as aventuras do agente James Bond, cujo filme inaugural *Dr. No* aparece em 1962, ou a *soap opera Star Wars*, inaugurada em 1977. De entre os designers desta época, destaque-se o trabalho de Bob Peak, que de *My Fair Lady* (1964) a *Apocalypse Now* (1979) passando por *Superman* (1978), assinou obras notáveis neste campo.

Nos anos 1970 e 1980 a massificação do vídeo e dos multiplexes tornaria a multiplicidade de formatos uma realidade incontornável e posteriormente o recurso ao *teaser* como estratégia de interpelação e sedução do público tornar-se-ia uma constante, fazendo com que um mesmo filme conhecesse uma grande diversidade de cartazes. Por outro lado, não podemos deixar de salientar a forma cada vez mais vincada e recorrente como, nas últimas décadas, a identidade gráfica da obra de um cineasta conhece uma grande consistência e homogeneidade: Pedro Almodovar, Peter Greenaway, Tim Burton, Baz Luhrmann ou Quentin Tarantino são alguns dos casos mais notórios. É também nessas décadas que surgem séries de longa e reiterada identidade visual como *Halloween* (1978), *Alien* (1979), *Terminator* (1984) ou *Jurassic Park* (1993) e se continua a tradição de experimentação como o cartaz de *Truman Show* (1998), feito de milhares de fotografias, atesta.

Trailers

A história do cinema pode ser vista igualmente através dos *trailers*, um dos mais importantes meios de promoção de um filme. De forma resumida, vamos dividir a sua história em três períodos: cinema mudo, cinema clássico e contemporaneidade. Durante os primeiros anos do cinema, não se pode falar em *trailers* como os conhecemos. Apenas nos primeiros anos da década de 1910 este formato começa a ganhar um molde definido. No início são apenas imagens fixas que são apresentadas, tipo projeção de slides; posteriormente, são cenas que são coladas umas às outras, em jeito de *newsreels* (atualidades).

Com a chegada do som, dão-se importantes mudanças na forma do *trailer*: diálogos e demais sons diegéticos vão sendo progressivamente combinados com música e um narrador. Outra das caraterísticas que distinguem o *trailer* do cinema clássico é o ênfase nas estrelas. De igual modo, o discurso hiperbólico e interpelante do narrador é outra marca de reconhecimento. A exaltação das inovações tecnológicas (o *widescreen* ou o *technicolor*, por exemplo) está também muito presente. Em termos gráficos, salientem-se as animações com o *lettering* e outros elementos. Quanto aos efeitos óticos, note-se o recurso a diversas soluções: cortinas, sobreposições, etc..

Com o advento do *blockbuster* moderno, assistimos a uma estratégia cada vez mais abrangente e integrada do marketing cinematográfico, na qual o *trailer* ocupa um lugar de destaque, multiplicando-se em termos de duração e objetivos, com vários *trailers* produzidos para diferentes plataformas: televisão, internet, etc. Ao mesmo tempo, na atualidade, podemos constatar uma cada vez mais sofisticada retórica e estilística: montagem empolgante e inegavelmente virtuosa ou animações gráficas extremamente dinâmicas e apelativas são alguns casos em que o *trailer* aprimorou fórmulas de grande impacto.

5. Géneros e Movimentos

Cinema Clássico

Aquilo que vulgarmente se designa por cinema clássico (americano) não conhece uma datação universalmente aceite tanto no que respeita ao seu surgimento como ao seu término. Porém, é relativamente consensual que corresponde a um período que se estende pelas décadas de 30 a 50 do século XX, mesmo se é possível detetar as suas origens anteriormente e estender a sua existência ainda pela década de 60. A atribuição de uma qualidade tão relevante, o classicismo, deve levar-nos desde logo a colocar a questão: porquê a designação de cinema clássico? Será porque as obras desta época atingiram ou procuraram atingir algumas das caraterísticas que usualmente associamos a uma ideia mais ou menos comum de classicismo, como a unidade e o equilíbrio, as quais constituem uma espécie de ideal de beleza assente na harmonia e na perfeição? Será que falamos de classicismo no cinema porque o corpus legado pela indústria americana nessa época acabaria por se assumir ou ser assumido como uma espécie de conjunto canónico de modelos e padrões usados (e abusados, eventualmente) desde então como um repertório de regras e de referências que, em última instância, procuraram sempre a ordem e a estabilidade, seja ao nível da estética e da ética, da criação e da produção, da realização e da montagem, entre outros?

A resposta a estas questões está longe de ser fácil, e pode ser dada tanto em sentido positivo como negativo. Assim, se é certo que a produção cinematográfica deste período é muito diversificada, quer em termos de género e tipo de produção quer em termos de qualidade intrínseca e reconhecida das obras, também é verdade que um vasto conjunto de procedimentos, normas e valores acabariam por tornar os filmes deste período não apenas fáceis de

reconhecer nas suas inúmeras semelhanças (narrativas, temáticas, estilísticas, iconográficas, etc.) como as caraterísticas que os atravessam originariam uma espécie de manual ou molde para o cinema dominante futuro.

Que muitos filmes de baixo orçamento (e mesmo muitos de elevado) produzidos neste período estejam longe de exibir os sinais de uma perfeição imaculada, de uma harmonização total de forma e conteúdo, pode levar-nos a questionar a propriedade desta ideia de classicismo quando aplicada à produção e à criação fílmicas dessa época. Mas, por outro lado, quer na sua ambição comercial e organização industrial quer na sua planificação técnica e na sua concepção criativa, é inegável que o cinema de então sempre teve em mente a deliberada criação de um imaginário de perfeição formal (narrativa, sobretudo, e escapista, muitas vezes) assente na infalibilidade de um processo de produção resultante de testes exigentes, fórmulas depuradas e proezas assoberbadas.

Os procedimentos em que assenta a sua concretização e os valores (estéticos, éticos, políticos, culturais) que transporta fazem do cinema americano destas décadas um momento ímpar (e familiar para gerações e gerações de cinéfilos) na história da arte visual e sonora.

Sistema de produção

Falar de classicismo a propósito do cinema americano deste período torna-se tão mais paradoxal e até intrigante quanto a lógica produtiva (e, consequentemente, criativa) do sistema de Hollywood vai buscar os seus fundamentos e princípios ao fordismo, a uma política ou um *layout* laboral assente na divisão e especialização do trabalho, a qual deverá assegurar uma boa cadência de produção e que resultará, em última instância, na padronização – tendencialmente total – das fórmulas e dos desempenhos. Os estúdios americanos organizaram o seu funcionamento como uma típica linha de produção, a qual pode ser brevemente descrita do seguinte modo: um produtor (ou chefe de estúdio) escolhe um tema apropriado para uma estrela; arranja-se um guionista que tratará de criar a história, as peripécias e o papel à medida dos protagonistas; preparam-se os cenários (uma vez que a produção é maioritariamente feita em estúdio); arranja-se um realizador (cujo trabalho constituirá apenas mais um contributo entre outros, anónimo, sem uma marca distintiva); são criados e testados os figurinos e a maquilhagem em função dos atores; durante a

rodagem junta-se o diretor de fotografia (cuja preocupação principal é, muitas vezes, sublinhar as caraterísticas quase divinas dos atores e atrizes) e, eventualmente, os técnicos de efeitos especiais; o material filmado é entregue ao montador; a música é composta; o filme é promovido e exibido.

Se quisermos ser cínicos, podemos dizer que esta foi a fórmula para o sucesso com a qual os financiadores de Wall Street se protegeram de qualquer risco de colapso ou fracasso (nem sempre, contudo, o conseguindo). Isto porque eram (e continuam a ser), em grande medida, os bancos da costa leste e os seus executivos e administradores que decidiam e definiam as políticas de produção dos estúdios, isto é, eram eles que aprovavam os projetos e controlavam os orçamentos dos filmes feitos em Hollywood. Nada havia de ingénuo nem de casual na produção americana de então. E continua a não haver. Os princípios da produção eram eminentemente industriais e economicistas: o lucro antes da arte (mesmo se a MGM inscrevia no seu logótipo "ars gratia artis": *a arte pela arte*).

Neste contexto, facilmente se compreende a proeminência que a figura do produtor muitas vezes conheceu no contexto americano: ele é aquele que controla os custos, que doma as extravagâncias de criadores e artistas, que não perde de vista nunca a hierarquia da notoriedade: o sucesso do público antes da aceitação da crítica. Sempre com o público, nem sempre com a crítica, bem poderia ser o resumo da lógica de produção americana. Neste contexto, o trabalho do realizador e os seus ímpetos originais ou idiossincráticos eram muitas vezes constrangidos em limites muito apertados. São lendárias muitas relações adversas entre produtores e realizadores (sendo *Gone With the Wind*, de 1939, um dos mais emblemáticos casos, com as desavenças radicais entre o produtor David O. Selznick e os vários realizadores que passaram pelo filme a ficarem para a história do cinema).

Se ao realizador não era muitas vezes permitida uma marca pessoal vincada, o que tornava o seu trabalho tão anónimo (e o que levou a que tivesse que se esperar pelos anos 50 e pela geração de críticos da *Cahiers du Cinema* para uma mais apurada apreciação do contributo criativo dos realizadores americanos das décadas anteriores, lançando a partir daí a categoria do *auteur* no discurso crítico e teórico sobre o cinema), ao ator estava destinada toda a exposição, toda a veneração, no limite até a idolatria. O culto das estrelas era fomentado, perpetuado e adensado. A vedeta e a estrela tornam-se a cara do filme (e literalmente isso pode constatar-se no cartaz, onde normalmente os

rostos dos atores ganham preponderância sobre os motivos narrativos que os ilustram). A estrela de cinema que encabeça um elenco acaba por se tornar o principal capital do filme, o principal fator de identificação e de sedução para o espectador.

Os atores acabam por ser parte integrante de um outro aspeto decisivo no funcionamento da indústria americana: as muito cuidadas e normalmente dispendiosas operações e campanhas de marketing com que os filmes são promovidos (interna e mundialmente). Dos cartazes aos *trailers*, das revistas especializadas (que surgem logo nos anos 10, como a *Motion Picture* ou a *Photoplay*) às conferências de imprensa, dos logótipos ao *merchandising*, tudo é pensado minuciosa e integradamente em função de uma estratégia que procura o sucesso comercial máximo.

Com o decurso dos anos, estas operações de marketing tornaram-se cada vez mais agressivas, abrangentes e avassaladoras. Nelas são gastos milhões de dólares, muitas vezes quase se equiparando os custos de produção aos de promoção, sabendo nós que os custos elevados sempre foram parte intrínseca da lógica de produção de Hollywood. A preocupação com os gastos é amenizada pela preocupação com o retorno – em última instância é este que interessa e não aquele. Assim, aquilo que se designa por valores de produção é entendido não apenas como uma condição necessária para certas produções e para a qualidade das mesmas (daí que noutros países se conheça a queixa recorrente de que não se pode imitar os americanos porque faltam os recursos para tal), mas mesmo como um trunfo na promoção do filme: um elevado orçamento torna-se um sinal de vitalidade da própria indústria, mas igualmente uma garantia de notoriedade (como se não se olhasse aos meios financeiros. . .) e um sinal de qualidade (. . . para atingir os fins artísticos).

Uma forma de assegurar que os elevados investimentos feitos têm uma elevada probabilidade de retorno passa por assumir e estimular um sistema de géneros facilmente reconhecíveis e por abordar um conjunto de temas de grande apelo popular. Estes géneros e temas foram quase sem exceção abordados sob o molde da narrativa clássica, linear e transparente. Este privilégio quase desmedido da narrativa haveria de levar a uma confusão quase imediata e perniciosamente consensual entre cinema e cinema narrativo, como se todo o designado *bom filme* tivesse de, necessariamente, contar uma história. No cinema americano, só muito esparsamente se puderam constatar exceções morfológicas à narrativa, e, de igual modo, à ficção e ao sistema de

produção industrial e, podemos dizê-lo, institucional dos estúdios: a animação mais radical, o cinema experimental e o documentário acabariam por se tornar redutos de resistência ou dissidência de uma homogeneização da criação cinematográfica através da ficção narrativa (ainda que a tentação para a narrativização seja uma constante, tanto naqueles géneros como mesmo – num outro contexto – no cinema de autor).

A coesão e a inteligibilidade do discurso narrativo revelaram-se não apenas uma tentação para os investidores como um desejo para os espectadores. Nesta narrativização do cinema clássico americano é impossível ignorar o papel de base desempenhado por uma série de fatores e recursos discursivos cujo domínio e controlo seriam decisivos para a estabilização formal desta cinematografia, como sejam a escala de planos (que permitiu hierarquizar, dramatizar, destacar, aproximar ou afastar emocional ou intelectualmente o espectador), a montagem invisível (que apagou o meio cinematográfico para assegurar uma transparência e autonomia quase total da narrativa) ou a criação de personagens típicas e familiares, claramente motivadas e de fácil empatia.

Séries: A, B... Z

Na produção americana desta época não é apenas o trabalho e cada função específica que são objeto de divisão (as *production units* lideradas por produtores com provas dadas que se ocupavam de tipos ou géneros de obras bem determinados são disso um claro exemplo). Também os filmes eram divididos em categorias em função da sua qualidade geral e de certos aspetos em particular. Essencialmente, existiam duas categorias, A e B (ainda que se lhe possa acrescentar uma categoria C que, no essencial coincide com a B). Como facilmente se depreende, os filmes A eram as grandes produções com grandes estrelas e grandes orçamentos: no fundo, as obras que fizeram do cinema o mais importante fenómeno popular do século XX. Os filmes de série B, por seu lado, eram produções baratas, destinados a serem exibidos em sessões duplas como complemento do filme A, recorrendo sobretudo a atores secundários, reciclando cenários de outras produções e contando histórias típicas ou mesmo estereotipadas, com uma duração mais curta (cerca de 80 minutos). Os filmes de série B surgem nos anos 30 com o objetivo de recuperar para o cinema a popularidade que a Grande Depressão tinha posto em causa, através das sessões duplas referidas. Apesar de ser nesta década que este tipo de fil-

mes conhece o seu momento de maior glória, a verdade é que ao longo das décadas seguintes, a sua produção seria uma constante, em vários contextos e com vários propósitos (entre outros, o de combater a crescente popularidade da televisão).

Business as usual

Tratar o cinema como mais um negócio entre outros nunca foi uma atitude escamoteada pelos executivos e dirigentes das chamadas *majors* americanas (os grandes estúdios). Essa postura era assumida e não existia a pretensão de a disfarçar. Esta lógica empresarial e comercial haveria de se concretizar em duas modalidades de venda dos filmes: o *block-booking*, em que se compra um conjunto de filmes que incluem um ou dois êxitos seguros, acompanhados de uma série de outros filmes de menor apelo; o *blind-booking*, modalidade através da qual se compra antecipadamente a produção de uma companhia para uma temporada.

Blockbuster

A ideia de *blockbuster* é relativamente tardia na história do cinema e está associada aos filmes de sucesso planetário que nos anos 1970 redefiniram a estratégia de exibição e promoção cinematográficas a nível mundial para as décadas seguintes. *Jaws*, de 1975, e *Star Wars*, de 1977, são as obras emblemáticas desse período. A estreia simultânea no maior número de salas possível e uma estratégia de promoção muito agressiva são algumas das caraterísticas fundamentais deste fenómeno. Mas a ideia de fazer da exibição de um filme um evento espetacular e glamoroso não surge apenas com os *mega-hits* da *nova Hollywood*. Filmes como *Intolerance*, na década de 10, *Gone With the Wind*, em 1939, em plena *golden age* do cinema, *The Ten Commandments* (1956) ou *Ben Hur* (1959) são exemplos vários dessa vontade de sucesso público massivo. O que se nota de diferente é que, depois de *Jaws* e *Star Wars*, esta tendência haveria de se implementar cada vez mais, desde os filmes-catástrofe dos anos 70 e de ação dos anos 80 aos filmes de super-heróis contemporâneos, passando pelos estrondosos sucessos da fantasia e da ficção científica atuais, de que *Avatar* será a súmula perfeita.

Last cut

Por fim, vale a pena referir um dos maiores motivos de controvérsia criativa no sistema de produção americano e o momento em que, eventualmente, produtor e realizador mais afincadamente se digladiam: o chamado *last cut*, ou seja, a palavra final sobre a montagem definitiva do filme (no fundo: que imagens entram e saem e em que ordem são apresentadas). Em Hollywood, são poucos os realizadores, mesmo na atualidade, com um direito incontestado ao *last cut*; usualmente, esse privilégio é concedido aos autores que já provaram com audiências (e, correspondentemente, com bilheteira) e/ou com aclamação crítica o seu valor. Nas primeiras décadas apenas uns *happy few* como DeMille ou Chaplin usufruíam dessa prerrogativa. Nesta luta entre produtor e realizador nem o génio é poupado ou serve de garantia, como se pode constatar pelas amputações sucessivas sofridas por *Greed*, filme de 1924 realizado por Erich Von Stroheim, que das nove horas originais acabaria com duas e um quarto, pelas mudanças constantes de realizador e de guião de *Gone With the Wind*, ou pelos problemas entre Orson Welles e a RKO a propósito da montagem final de *The Magnificent Ambersons*, dos quais nem as inovações geniais de *Citizen Kane* (profundidade de campo, ângulos invulgares, planos-sequência, etc.), que antes Welles realizara para o mesmo estúdio, o livraram.

Cinema Moderno

Aplicar a ideia de modernidade, de moderno ou mesmo de modernismo ao cinema é, à semelhança do que ocorre com as outras artes, sempre um exercício perigoso e sujeito a questionamentos e ceticismos. No cinema, toma-se usualmente a *nouvelle vague* como uma das possíveis fronteiras entre uma idade clássica e uma idade moderna do cinema, o que não deixa de revelar inteira coerência, ideia que, aliás, é objeto da nossa aceitação. Ainda assim, relembramos a este propósito que a ideia de uma modernidade no cinema pode ser encontrada, noutros moldes, já na ligação do cinema aos movimentos artísticos modernistas das primeiras décadas do século XX como o cubismo, o futurismo ou o surrealismo, por exemplo. Já por essa altura, e nesse contexto, o cinema colocava em questão a sua condição de arte autónoma e à altura do seu tempo, gesto que se repetiria tanto com o neo-realismo como com a *nou-*

velle vague, os dois movimentos que nos parecem melhor definir e enquadrar a modernidade cinematográfica.

Seja com o neo-realismo, seja com a *nouvelle vague* ou com os diversos novos cinemas que foram surgindo um pouco por todo o mundo, há mudanças muito significativas na forma como o cinema foi desenhando as suas tendências e linhagens históricas durante a segunda metade do século XX. Assim, podemos dizer, figuradamente, que passamos de Dickens (onde Griffith tinha assentado o cinema, na narrativa e no *pathos*) para Brecht (para onde Godard o levou, ou seja para o próprio cinema enquanto atividade técnica e artística). A narrativa é então objeto de estilhaçamento e desconstrução, bem como o são uma série de outras convenções que a rodeiam ou a servem (movimentos de câmara, montagem, som, etc.).

A ideia de liberdade perpassa um pouco por todo o fenómeno cinematográfico de final dos anos 50: as câmaras mais leves permitem explorar a rua e o quotidiano, os atores permitem-se maior elasticidade na composição das personagens, o sentido de uma obra assume-se muitas vezes como mera possibilidade, deixando ao espectador uma latitude interpretativa vasta, o cinema deixa de se confinar a contextos industriais estritos como o americano ou o europeu e a sua produção distribui-se pelo mundo. O classicismo, que tanto inspirou os jovens da *nouvelle vague*, conhecia agora uma série de alternativas estilísticas e temáticas que dariam ao cinema uma multiplicidade de rumos que, no seu conjunto, configuram a chamada modernidade cinematográfica. Entre a primeira e a segunda metade do século XX, a história do cinema pode reconhecer continuidades e tradições, mas se repararmos bem, encontramos ainda mais rupturas e riscos.

Realismo Poético

Sinais de modernidade podem ser encontrados já no realismo poético francês, um movimento (ou, talvez mais propriamente, uma tendência) que se notabilizou na produção francesa dos anos 30 e no qual podemos encontrar pontos de contacto tanto com o passado (numa certa estilização expressionista ou no fatalismo trágico do filme de *gangsters*) quanto com o futuro (a atenção à realidade, nisso apresentando semelhanças com o neo-realismo, ou os ambientes duros e violentos similares ao *film noir*). Brumas, portos, cais, ruelas são os locais mais comuns onde estas histórias decorrem, nos quais encontramos

personagens na margem da sociedade (desertores, rufias, mulheres desamparadas), todos eles com um destino aparentemente traçado, a quem nem uma última oportunidade amorosa poderá redimir; todo um fundo de amargura, fatalidade, angústia atravessa estes filmes, que se encontram a meio caminho entre a observação documental e o artifício da estilização (refira-se o caso de *Foi uma Mulher que o Perdeu*, de Marcel Carné, de 1939, rodado em estúdio onde foi reconstituído um bairro popular parisiense), entre o quotidiano e o poético. Alguns dos realizadores mais importantes do movimento são Jean Vigo (*A Atalante*, 1934), Julien Duvivier (*Pépé le Moko*, 1937), Marcel Carné (*Cais das Brumas*, 1938) ou Jean Renoir (*A Regra do Jogo*, 1939), e o ator mais icónico é Jean Gabin.

Neo-realismo

O neo-realismo vem-se opor, enquanto movimento, à produção cinematográfica italiana anterior, a qual ficou conhecida por filmes de *telefone branco*, onde se contavam histórias encantatórias em ambientes elegantes, que reforçavam ideologicamente os valores do regime político vigente, o fascismo. Este mundo artificioso recriado nas obras da época estava longe de retratar a situação vivida social e politicamente na época de conflito em larga escala que foi a II Guerra Mundial. É assim que, depois de *Obsessão* (1943), a adaptação que Luchino Visconti fez do romance *noir The Postman Always Rings Twice*, de James M. Cain, uma espécie de precursor (ou de prenúncio) do neo-realismo, surge aquele que é tido (e parece-nos que justamente) como o primeiro filme autenticamente neo-realista: *Roma, Cidade Aberta* (1945), de Roberto Rossellini.

Roma, Cidade Aberta é uma obra que se propõe (e consegue) captar a atmosfera de desespero e resistência do fim da guerra. Uma das características que mais distinguem este filme – até por razões de ordem técnica – é a autenticidade que introduz no discurso cinematográfico, através da quebra com a harmonia formal do cinema anterior. A atenção ao tema ganha primazia sobre o cuidado estético. A ética e a estética cruzam-se neste movimento como, possivelmente, nunca antes tinha acontecido na história do cinema, aspirando-se a um absoluto compromisso com a verdade: "as coisas estão aí, para quê manipulá-las?". Assim, os atores são maioritariamente não-profissionais e os cenários são naturais: o que interessa é uma aproximação à realidade através

do cinema, mesmo assumindo as deficiências e insuficiências técnicas ou a rudeza dos materiais. São estes aspetos que vão contrastar as obras neo-realistas com os filmes de *telefone branco*, todos muito cuidados, com cenários glamorosos e histórias superficiais que pretendiam desviar a atenção do espectador da realidade difícil que o envolvia. O neo-realismo é um cinema contra o escapismo, uma das caraterísticas de muito do cinema clássico, com o musical em primeiro plano.

Outras obras que merecem referência são, para além de *Liberdade* (1946) e *Alemanha, Ano Zerro* (1948), igualmente realizados por Rossellini, o empático *Ladrões de Bicicletas* (1948), no qual Vittorio de Sica retrata as condições de vida do homem comum na Itália do pós-guerra, por muitos tido como um dos melhores filmes de sempre (a que devemos acrescentar, do mesmo autor, *Engraxador de Sapatos*, de 1946, e *Umberto D*, de 1952, filme que em certa medida marca o fim do movimento), bem como *A Terra Treme* (1948), de Luchino Visconti, ou *Arroz Amargo* (1949), de Giuseppe de Santis. Com estas obras e algumas outras se constituiu um dos movimentos mais relevantes da história do cinema. Não apenas pela forma como se comprometeu eticamente com a existência, como demonstrou o acaso, a indefinição e a fragmentação da vida, ao contrário do que a narrativa tradicional tende a escamotear em prole de um fechamento e de uma unicidade enganosas, mas também porque serviu de inspiração tanto para os novos cinemas e os cinemas do mundo que haveriam de se multiplicar nos tempos seguintes, como seria um exemplo no qual muito do cinema realista contemporâneo se pôde inspirar ou espelhar, como o dos irmãos Dardenne, para darmos apenas um exemplo.

Nouvelle vague

Se o realismo poético e o neo-realismo nos permitem vislumbrar os primeiros indícios e sinais de modernidade, a *nouvelle vague* pode, e julgamos que deve, ser vista como a verdadeira declaração de modernidade na história do cinema. É então que o cinema se depara com um vasto conjunto de desafios e rupturas à sólida tradição do classicismo, seja o francês, diretamente visado, seja mesmo o americano. Questões como o estatuto da autoria, a legitimidade artística, as convenções da narrativa ou o espartilho estilístico do classicismo foram colocadas em primeiro plano de reflexão. Nada seria como dantes. Visto a esta distância, este movimento (na medida em que se poderá caraterizá-lo

enquanto tal, uma vez que os seus intervenientes e respetivas obras são muito variados) foi, possivelmente, a última grande revolução que o cinema terá conhecido.

Uma das questões que percorreu a *nouvelle vague*, e de que o cinema se ocuparia desde então, passando a falar-se mesmo de algo como cinema de autor, foi precisamente a da autoria de um filme. Quando perguntamos o que é um autor, são muitas as implicações resultantes, as variáveis atendíveis e as respostas possíveis. É possível teorizar a questão, mas é igualmente possível politizá-la, digamos assim. Com a chamada *politique des auteurs*, que se deve a François Truffaut, são as premissas historicamente aceites de criação e produção de um filme que são colocadas em causa. O que se advoga agora é que os filmes devem possuir um olhar cinematográfico, devem ser filmes de realizador e não de guionista, devem conter uma forma singular de ver o mundo e não devem nunca ser uma mera transposição de um texto para imagens.

É, portanto, preciso ter um estilo, uma visão única. Curiosamente, foi no sítio aparentemente mais insuspeito que os jovens críticos e cineastas franceses foram encontrar as marcas do estilo: precisamente no sistema de estúdios do cinema clássico americano, onde o anonimato e a discrição do autor presumivelmente seriam norma. Aí, no trabalho de autores (progressivamente) aclamados como Orson Welles, John Ford ou Alfred Hitchcock, eles vislumbraram concepções singulares de cinema. Era essa singularidade que eles almejavam para os seus trabalhos, contra o cinema da chamada *tradição de qualidade*, ou *cinema du papa*, que já não respondia às novas exigências artísticas e desafios criativos.

Como se vê, a *nouvelle vague* significa, em grande medida, a busca, mais uma vez, após os mesmos intentos terem sido perseguidos nos anos 1920, da legitimação artística do cinema no contexto da cultura da segunda metade do século XX. Mas significou igualmente uma inestimável libertação da arte cinematográfica, seja em termos técnicos ou em termos estilísticos, em termos estéticos ou mesmo éticos. Se levou para uma nova dimensão a predisposição do cinema realista para libertar o cinema das suas amarras industriais e comerciais, foi igualmente um precursor de todo um conjunto de novos movimentos e mesmo novas cinematografias, as quais viam nas ousadias do neo-realismo ou da *nouvelle vague* o motivo para arriscarem as suas visões.

Se o cinema clássico de Hollywood é tomado como a *idade de ouro* desta arte, quase poderíamos dizer que a *nouvelle vague* constitui a *idade de prata* do cinema. Com este movimento, e nas décadas seguintes, o cinema torna-se uma atividade fulcral para os jovens. O cinema passa a ser tão ou mais discutido do que o teatro ou a literatura. A sua importância rivaliza com a da música *pop* no ideário e no imaginário juvenil. É um período de crise do grande cinema americano, mas de intenso fulgor criativo na Europa, fulgor que se estenderia rapidamente ao resto do mundo, incluindo os próprios EUA. As salas de cinema alternativo vão-se multiplicando como nunca antes. O cinema enquanto forma de reflexão existencial e mesmo de intervenção política está mais vivo do que nunca.

Caraterizar a *nouvelle vague* como um movimento pode, apesar de perfeitamente justificável, levantar algumas dificuldades, em função, sobretudo, da heterogeneidade dos nomes e obras que a constituem. Ao longo do tempo, tem-se mesmo efetuado uma distinção entre os nomes canónicos da *nouvelle vague* ligados à revista Cahiers du Cinema, como Godard, Truffaut ou Chabrol, e o chamado grupo da *rive gauche*, a margem esquerda (do Rio Sena, em Paris), integrado por cineastas como Alain Resnais, Agnès Varda ou Chris Marker. Se os primeiros eram mais cinéfilos, os segundos praticavam um cinema muito ligado às outras artes, como a literatura, de que são exemplo *Hiroshima, meu Amor* (1959), escrito por Marguerite Duras, ou *O Último Ano em Marienbad* (1961), escrito por Alan Robbe-Grillet. Daqui se constata que o estilo de cada cineasta divergia bastante para o seu colega – o que, aliás, está de acordo com a premissa da singularidade estilística e da marca autoral defendida no contexto do movimento.

Para se tentar descrever, de forma muito resumida, a génese da *nouvelle vague* há alguns nomes e instituições que devem ser destacados: em primeiro lugar a revista Cahiers du Cinema, seguramente uma das mais prestigiadas do mundo, na qual vários futuros realizadores exerceram um relevante trabalho analítico e crítico (como Godard, Truffaut, Rohmer ou Rivette), e da qual André Bazin, um dos maiores críticos/teóricos da história do cinema, foi um dos fundadores, em 1951.

Igualmente muito relevante na génese e definição do que seria a *nouvelle vague* é o texto de Alexandre Astruc, *Naissance d'une nouvelle Avant-garde: la Camera-stylo*, de 1948, na qual defende a prática de um cinema muito pessoal com um uso da câmara estilisticamente tão flexível como a literatura per-

mitia. Igualmente importantes na origem da *nouvelle vague* são o movimento do *cinéma vérité*, do qual Jean Rouch é inquestionavelmente o nome maior, e a Cinémathèque Française, fundada em 1936, e que funcionaria como uma espécie de escola informal para toda uma geração cinéfila.

Para além dos realizadores, podem ainda destacar-se os contributos criativos de diretores de fotografia como Raoul Coutard, cujo trabalho de câmara em filmes como *O Acossado* (1959), de Godard, em clara contraposição com as convenções clássicas (recurso à câmara à mão, com grande liberdade de movimentos, permitido pela maior leveza e ligeireza das câmaras então surgidas) se tornaria uma referência, ou Sacha Vierny, colaborador regular de Alain Resnais, que em filmes como *Hiroshima* ou *Marienbad* demonstrou a elegância extraordinária do seu estilo.

A vontade de experimentação constante dos autores ligados ao movimento passou à prática com profícuos resultados, sendo que desde bem cedo o reconhecimento institucional esteve do seu lado, como é prova a atribuição do Prémio de Melhor Realizador a François Truffaut, por *Os 400 Golpes*, na edição de 1959 do Festival de Cannes. A dissolução ou termo do movimento é muito difícil de datar, mas com o decurso da década de 60, ele vai deixando de ser visto como uma unidade ou uma corrente, ainda que a sua influência sobre sucessivas gerações de jovens cineastas jamais se tenha esgotado até ao presente.

Free cinema

Se os primeiro sinais de clara modernidade cinematográfica podem ser encontrados no neo-realismo e a declaração dessa mesma modernidade é feita pela *novelle vague*, as décadas de 1960 e 1970 assistem àquilo que poderíamos designar como disseminação da modernidade. Um pouco por todo o lado, as cinematografias mais diversas vão-se redesenhando e refazendo em função das lições de liberdade e ousadia que colhem daqueles dois movimentos.

Em Inglaterra, o *free cinema* pode ser visto com uma espécie de equivalente britânico da *nouvelle vague* francesa. Tratou-se de um movimento promovido por um grupo de jovens cineastas que apresentaram seis programas de documentários sociais entre 1956 e 1959 em Londres, sob o título genérico Free Cinema (no sentido em que eram produções baratas, livres e fora da indústria). A sua inspiração fundamental foi a literatura dos *angry young man*,

estilisticamente despojada, direta, de cujas obras fundamentais os realizadores fariam diversas adaptações: Tony Richardson levaria para o grande ecrã, em 1959, *Look Back in Anger*, obra da autoria de John Osborne, e, em 1962, *The Loneliness of the Long Distance Runner*, de Alan Sillitoe, e *Saturday Night and Sunday Morning*, deste mesmo autor, seria adaptado em 1960 por Karel Reisz. A estas obras devem acrescentar-se outras como, por exemplo, *This Sporting Life*, filme de Lindsay Anderson de 1963.

Algumas das questões que atravessam o *free cinema* prendem-se com a necessidade de questionar a responsabilidade do realizador, em termos sociais, políticos e morais, com a vontade de mostrar a *everyday life*, sobretudo da classe operária e dos jovens da época, e de proclamar verdadeiros manifestos contra o cinema comercial de então. Vários destes realizadores, de tão grande compromisso sócio-político, acabariam por se integrar na lógica industrial da atividade cinematográfica, aí conquistando grande reconhecimento, como Tony Richardson, vencedor de um Oscar em 1964 por *Tom Jones*, ou Karel Reisz, com o grande sucesso *The French Lieutenant's Wife*, de 1981.

Novos Cinemas

O novo cinema alemão tem a sua origem plasmada no manifesto de Oberhausen, documento assinado, entre outros, por Alexander Kluge e Edgar Reitz, que, em 1962, declara a morte do velho cinema e a necessidade de um novo cinema. Esta pretensão seria seguida por diversos cineastas que construiriam a notabilidade do cinema alemão entre os anos 1960 e 1980 como Rainer Werner Fassbinder, Werner Herzog, Wim Wenders, Volker Schlondörff, Jean-Marie Strub ou Hans-Jürgen Syberberg. Filmes como *Crónica de Anna-Magdalena Bach* (1968), *O Amor é mais Frio do que a Morte* (1969), *Aguirre, o Aventureiro* (1972), *Hitler, um Filme da Alemanha* (1977), *O Tambor* (1979) ou *Paris, Texas* (1984) são apenas alguns exemplos de obras marcantes deste período da cinematografia germânica.

Entretanto, noutras partes do globo, como a Ásia ou a América Latina, novas vagas cinematográficas se iam multiplicando. No sul do continente americano, destaque para as mudanças verificadas no cinema brasileiro, de cujo *cinema novo*, Glauber Rocha será o nome maior (*Barravento*, de 1962, *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, de 1964, e *Terra em Transe*, de 1967, são algumas das suas grandes obras), no cinema cubano, do qual Tomás Gutiérrez

Alea será a grande figura (*Memórias do Subdesenvolvimento*, de 1968, é uma das maiores obras do novo cinema da América Latina, por vezes também designado por *terceiro cinema*, que teve mesmo um manifesto assinado no final dos anos 60 pelos cineastas argentinos Fernando Solanas e Octavio Getino).

Novo cinema americano

De entre todos os movimentos de desafio ou ruptura que marcaram os anos 60 no cinema, a tarefa mais difícil cabia, parece-nos, aos praticantes do novo cinema americano: cabia-lhes contrariar, na sua própria pátria, os princípios daquela que é seguramente a mais poderosa indústria cinematográfica mundial, mesmo se o período em causa é certamente um dos mais angustiantes para os seus executivos e financiadores. O *novo cinema americano* surge em Nova Iorque, com uma existência muito exígua que levava à procura de espaços alternativos de exibição, e cujas obras foram marcadas tanto pela inovação como, muitas vezes, pela provocação: "não queremos filmes cor de rosa, queremo-los da cor do sangue", pode ler-se no manifesto do movimento. Sempre longe do artifício e dos valores de produção de Hollywood, podemos ver o movimento dividir-se em dois ramos, um que conduziria a uma abordagem muito realista da ficção, como acontece na obra de John Cassavetes ou Shirley Clarke (*Cool World*, 1963), e um outro que conduziria a algumas das obras mais marcantes do cinema experimental da época como *Sleep* (1963) e *Empire* (1964), de Andy Warhol, *Flaming Creatures* (1963), de Jack Smith, cuja representação da sexualidade levou à apreensão do filme pela polícia quando da estreia, ou *Walden*, de 1969, de Jonas Mekas, um dos maiores impulsionadores do movimento.

Nova Hollywood

Por *nova Hollywood* entende-se um período de balizas temporais relativamente voláteis, mas que se pode localizar entre o final dos anos 60 e o início dos anos 80. De algum modo, é um período de grande intensidade criativa na indústria americana que se situa entre dois falhanços: o de *Cleopatra*, em 1963, que de certa maneira simboliza o estertor definitivo do *studio system* como fora conhecido, e o de *Heaven's Gates*, o contundente fracasso de Michael Cimino, de 1980, que seria um ponto final nas apostas de risco e na

liberdade então prevalecentes em Hollywood. A *nova Hollywood* coincide igualmente com a cessação do denominado Código Hays, oficialmente designado Motion Picture Production Code, que recebe o nome do seu criador, Will H. Hays. Foi este código que durante o período clássico estabeleceu os critérios de auto-regulação da indústria americana, determinando que, para poderem adquirir o certificado de exibição, os filmes não se permitam ofender a moralidade e a decência cristã. Criado em 1930 e implementado a partir de 34, foi abandonado em 1968, quando é substituído pelo *film rating system*, o qual discrimina as audiências por idades: G-geral, M-audiências maduras, R-maiores de 17, X-maiores de 18. São estes os escalões essenciais, que se mantiveram, apenas com pequenas alterações. O Código Hays, por seu lado, estipulava, entre outras coisas que: a blasfémia, a nudez, as perversões sexuais, os partos ou o sexo inter-racial eram temas proibidos; o homem e a mulher, mesmo casados, não deviam dormir juntos; a bandeira devia ser honrada; o crime, o mal ou o pecado não deviam ser celebrados ou *glamourizados*; a lei e a religião não podiam ser ridicularizadas.

O fim de imposições tão constritivas originaria um dos períodos mais libertários e criativos da história do cinema americano. De uma forma ou de outra, o sexo, as drogas e a violência viriam a tornar-se presenças recorrentes nas temáticas dos filmes do final dos anos 60 até início dos anos 80. A sua representação cinematográfica nada tinha a ver já com o pudor e a parcimónia das décadas passadas. As fronteiras entre erotismo e pornografia, ou entre amoralidade e imoralidade, por exemplo, revelavam-se frequentemente muito ténues, e o sangue e a nudez tornaram-se elementos icónicos durante este período. Alguns dos filmes que, de um forma mais ou menos ousada e central, tomam os temas da sexualidade, das drogas ou da violência como matéria são: *The Graduate* (1967), de Mike Nichols, *Bonnie and Clyde* (1967), de Arthur Penn, *Easy Rider* (1969), de Dennis Hopper, *The Wild Bunch* (1969), de Sam Peckinpah, ou *The Midnight Cowboy*, de John Schlesinger, também de 1969. Estes são, também, alguns dos títulos fundamentais de finais dos anos 60 no cinema americano. Mas a ousadia temática ou formal continuaria na década seguinte em filmes como *Dirty Harry*, de 1971, de Don Siegel, *A Clockwork Orange*, de 1971, de Stanley Kubrick, *Deliverance*, de John Boorman, de 1972, ou *Texas Chainsaw Massacre*, de 1974, de Tobe Hooper. A estes títulos poderíamos acrescentar as produções de baixo orçamento de Roger Corman, com a sua espetacular dose de sexo, drogas, motos, terror e *exploitation*.

Esta é também a década que vê surgir uma das mais marcantes gerações de cineastas do cinema americano, a qual até aos dias de hoje mantém uma inegável influência na indústria. É a geração dos chamados *movie brats*, jovens que cresceram com o cinema clássico, pelo qual eram apaixonados, mas que descobriram nova fonte de inspiração nos autores e nas cinematografias estrangeiras que conheceram nas escolas de cinema onde se formaram. São também uma geração que concilia a cinefilia com o *merchandising* (veja-se o caso exemplar de Spielberg, um dos inventores do moderno blockbuster, com *Jaws*), que convive com uma nova forma de ver cinema, o vídeo (que se afigura igualmente como um novo mercado, de que a pornografia é um exemplo), e que faz filmes para um público-alvo cada vez mais jovem (o fenómeno *Star Wars* é a esse título bem ilustrativo).

Este período do cinema americano é extraordinariamente rico. Para além dos consagrados Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas ou Brian de Palma, vale a pena referir ainda autores como John Carpenter, John Millius, Peter Bogdanovich ou Woody Allen, cineastas que durante os anos 70 e 80 realizaram algumas das suas maiores obras. Alguns títulos que ressaltam deste período são: *The French Connection* (1971), de William Friedkin, *Shaft* (1971), de Gordon Parks, *The Godfather* (1972), de Francis F. Coppola, *Enter the Dragon* (1973), com Bruce Lee, *Nashville* (1975), de Robert Altman, *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese, *Annie Hall* (1977), de Woody Allen, *Halloween* (1978), de John Carpenter, ou *Days of Heaven* (1978), de Terrence Malick.

Com o fracasso em 1980 de *Heaven's Gate*, cujo orçamento foi ultrapassado em 500%, que custou 44 milhões de dólares e gerou receitas de 1,5 milhões, recebeu críticas demolidoras e quase levou a United Artists à falência (fundiu-se com a MGM), e com o desempenho semelhante de *One from the Heart*, que em 1982 quase significou o fim da carreira de Coppola, o velho sistema acabou por retornar e a excentricidade foi de novo restringida na indústria.

Animação

É ao pioneiro e mago dos efeitos visuais, George Méliès, que se devem algumas das soluções que mais tarde predominariam na criação cinematográfica

em geral e na animação em particular, como o *stop-motion*, as sobreposições ou o dissolve, por exemplo, a que ele recorria constantemente para criar os seus truques visuais. É este fascínio de Méliès pela magia, pelo ilusionismo, pelo animismo e pelo fantástico que o torna uma referência obrigatória em qualquer história da animação.

Se, apesar da sua inventividade e prestígio, Méliès não é um animador em sentido estrito, já J. Stuart Blackton, um inglês emigrado nos EUA, bem pode ser considerado o primeiro destes artistas, com pequenos filmes como *Enchanted Drawing*, de 1900, no qual uma face humana vai, através da filmagem fotograma a fotograma de desenhos num quadro negro, mudando as suas expressões. No entanto, este filme recorre ainda à filmagem convencional em conjunto com os momentos animados. É apenas em 1906, com *Humorous Phases of Funny Faces*, que o realizador anglo-americano consegue realizar um filme completamente animado.

Entretanto, na Europa, outros realizadores se dedicam a esta forma de expressão. Em França, Émile Cohl fazia igualmente pequenos filmes de animação, sendo um dos mais conhecidos *Fantasmagorie*, de 1908, no qual recorre ao desenho de figuras que se metamorfoseiam das mais diversas maneiras e nas mais diversas situações. Na Rússia, por seu lado, Ladislaw Starawicz fazia já filmes em stop-motion de grande sofisticação como *The Cameraman's Revenge*, de 1911, que nos apresenta um triângulo amoroso tendo como pano de fundo o próprio espetáculo cinematográfico.

Conceituado ilustrador e desenhador americano, Winsor McKay é outra das figuras-chave deste período inicial da animação. Em 1911, McKay faz uma adaptação da sua banda desenhada mais conhecida, *Little Nemo in Slumberland*, à qual se sucedem *Story of a Mosquito* no ano seguinte, bem como *Gertie the Dinosaur* e *The Sinking of the Lusitania*, filme sobre o naufrágio da embarcação do mesmo nome, o qual adota uma morfologia próxima do documentário.

Se seria Walt Disney a dar à animação a sua lógica mais marcante, quer estética quer industrial, outros nomes como John Bray (inventor do processo de animação em acetato, ou desenho animado, chamado originalmente *cel animation*, que se tornaria a técnica dominante ao longo dos anos até ao surgimento e massificação da animação por computador) ou os Fleischer Brothers (criadores, entre outras, de personagens como Betty Boop ou Popeye, e cujo

estúdio seria um dos primeiros a experimentar o som síncrono e a rotoscopia) devem ser igualmente tidos em conta nestas primeiras décadas.

A Walt Disney tornar-se-ia, porém, o nome emblemático do cinema de animação, em parte devido à produção sem par que o seu estúdio, criado em 1923, apresentaria ao longo do século XX. A Walt Disney se deve uma lógica de produção industrial em tudo semelhante à seguida pelos estúdios convencionais de Hollywood, com os quais viria a rivalizar quer criativa quer tecnológica e comercialmente. Assim, as peculiaridades individuais dos animadores são submetidas a uma estética global identificativa das obras do estúdio – e é essa estética, o *look Disney*, que, durante décadas, se torna, no imaginário comum, sinónimo de cinema de animação. Foi também com Disney que a animação atingiu a sua maturidade e entrou naquilo que muitos vêm como a sua época de ouro, durante a qual foram produzidos a primeira longa-metragem, *Snow White and the Seven Dwarfs*, em 1937, bem como outros clássicos dos anos 40, entre os quais *Pinocchio, Bambi* ou *Fantasia*. A popularidade da Disney no cinema de animação apenas seria (parcialmente) rivalizada por estúdios como a Warner Bros e a MGM e por animadores como Chuck Jones e Tex Avery.

Se, como sabemos das carreiras de Sergei Eisenstein e de Dziga Vertov, a implementação dos regimes comunistas nos países do Leste da Europa se revelou letal em certo momento, muito em função da assunsão do realismo socialista como estética oficial irrefutável, não deixa de ser verdade que o cinema de animação haveria de conseguir nesta zona da Europa uma tremenda vitalidade criativa, em países como a União Soviética, a Jugoslávia, a Checoslováquia ou a Polónia.

Na União Soviética, o estúdio mais importante é o Soyuzfilm (designação que se pode traduzir por União da Animação), fundado em 1936. A quantidade de prémios amealhados é enorme e a diversidade de estilos e técnicas igualmente vasta. Este estúdio produziu apenas animação tradicional até 1954, ano em que é criada a divisão de marionetas. Durante a era soviética, mais de 700 profissionais chegaram a trabalhar nesta instituição, com uma produção que chegou aos vinte filmes por ano – no total, mais de 1500 filmes foram ali produzidos.

Outro país de leste com uma abundante e marcante tradição no cinema de animação é a antiga Checoslováquia. Um dos maiores mestres do cinema de animação deste país é Jiri Trnka que, em 1965, realiza uma das suas obras

mais aclamadas, *A Mão*, morrendo em 1969. O seu enorme talento e influência levou a que fosse denominado frequentemente como o Disney do leste. Jan Svankmajer é outro nome incontornável da animação surrealista em *stop-motion*, cuja influência é amplamente reconhecida por autores como Tim Burton, Terry Gilliam ou os irmãos Quay. Trabalhando desde os anos 1960, entre as suas obras mais prestigiadas contam-se a longa-metragem *Alice*, de 1988, e a muito citada e imitada curta-metragem *Diálogo*, de 1982.

Dentre os países do leste europeu que ao longo do século XX se destacaram na produção de cinema de animação, vale a pena referir igualmente a antiga Jugoslávia, sobretudo através do estúdio Zagreb Film, fundado em 1953, e que nas décadas seguintes lançaria mais de 600 filmes de animação, para além de anúncios publicitários ou séries televisivas, tendo conquistado o primeiro Oscar de animação para um filme não-americano, com *Ersatz*, de Dusan Vukotic, em 1962.

Para finalizar, devemos ainda destacar o património extremamente rico que a produção da Polónia nos ofereceu neste tipo de cinema, onde se destacam nomes como Jerzy Kucia ou Piotr Dumala.

O National Film Board of Canada (também conhecido, em francês, por Office National du Film du Canada) é uma organização governamental que se dedica à produção audiovisual mais alternativa e experimental, com inúmeras obras de referência sobretudo no âmbito do documentário e do cinema de animação. A sua definição e implementação surgiu a partir de um convite feito ao cineasta britânico John Grierson em 1938 para estudar e avaliar o estado da criação cinematográfica canadiana e propor as linhas diretrizes que deveriam ser futuramente prosseguidas. Desde então, afirmou-se como uma instituição cujo extraordinário sucesso se pode medir não apenas pelas mais de 13 mil produções existentes como, sobretudo, pelos milhares de prémios conquistados nos mais diversos certames internacionais, onde se incluem múltiplos festivais de cinema especializados e os Oscares.

Para além dessa prolífera e prestigiada produção, a importância do NFBC ao nível do cinema de animação revela-se decisiva sobretudo no campo da experimentação técnica e da diversidade estilística, com recurso às mais diversas soluções materiais e plásticas, as quais podem ir da areia aos recortes, passando pelo vidro e os mais tradicionais desenhos, as marionetas ou mesmo o *pinscreen*, recurso que consiste na animação através da iluminação lateral de milhares de alfinetes fixos numa superfície. Em 1941, um animador e re-

alizador haveria de se juntar ao NFBC, marcando para sempre a sua história. Trata-se do inglês Norman McLaren. A sua vasta e diversificada produção e a originalidade e perfeição que a carateriza torná-lo-iam um dos nomes absolutos do cinema de animação a nível mundial. Em 1952 acabaria por vencer o Oscar (curiosamente ganharia o galardão para melhor documentário e não para animação) com o filme *Neighbours*, realizado recorrendo à técnica da pixilação, uma das várias que experimentou.

Embora correndo o risco de pecar por excesso, pode-se talvez afirmar que o *anime*, a animação japonesa como a conhecemos, se deve, em grande parte, à Disney e à animação americana. Esta ideia pode ser justificada tendo em conta a grande influência que a produção americana exerceu sobre os autores nipónicos, quando, a seguir à segunda guerra mundial, os seus filmes puderam ser vistos no Japão. Existiram nas décadas anteriores à segunda guerra mundial, no Japão, experiências neste tipo de cinema, mas elas revelaram-se tão esparsas que se assume geralmente que o *anime* começa verdadeiramente no final da década de 1950 e na seguinte. É então que autores como Osamu Tezuka, por muitos considerado o pai do *anime*, mas também Noburo Ofuji, conhecido pelos seus filmes de sombras chinesas, Kihachiro Kawamoto, um animador de marionetas que viajou até à Europa para aperfeiçoar o seu ofício junto de Svankmajer, ou o muito respeitado Hayao Miyazaki, se impõem progressivamente como criadores extraordinários.

É também no final da década de 1950 que surge a maior produtora de animação japonesa, a poderosa Toei, cuja lógica de produção visava antes de mais a exportação. Em 1958 lança *Hakujaden, a lenda da serpente branca*, a sua primeira longa-metragem e também a primeira longa-metragem a cores produzida naquele país. Em 1961, Tezuka, por seu lado, funda a sua própria produtora, a Mushi Productions, que além de assegurar os filmes deste autor, se viria a tornar uma das principais produtoras de séries televisivas. Um outro estúdio, surgido em 1985, responsável por muito do prestígio da animação japonesa até ao presente, seria o Ghibli, de Miyazaki.

Entretanto verificamos que ao lado de fenómenos de culto planetários, como as séries *Dragon Ball* ou *Transformers*, somos brindados com verdadeiras obras-primas da animação como *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, *Ghost in the Shell* (1995), de Mamoru Oshii, ou *A Viagem de Chihiro* (2001), de Miyazaki. O *anime* acabaria por se tornar uma parte fundamental do património audiovisual contemporâneo, estendendo as suas influências não só

a filmes *mainstream* americanos como *The Matrix* (1999), mas igualmente à publicidade e aos videoclips, por exemplo.

É nos anos 1960 que a animação através de computador começa a dar os primeiros passos. Um dos nomes mais importantes desta época é o cineasta experimental John Whitney. Este artista havia já colaborado com Saul Bass na realização do genérico do clássico *Vertigo*, de Hitchcock, em 1958, socorrendo-se de equipamento eletrónico militar. Por essa mesma altura, começa a utilizar um computador analógico nos seus trabalhos e funda a produtora Motion Graphics. Em 1966 entra para a IBM, sendo o primeiro artista-residente da empresa. Entre as suas obras mais importantes contam-se *Catalogue*, de 1961, *Permutations*, de 1968, e *Arabesque*, de 1975. Outro cineasta que se dedicou à experimentação recorrendo ao uso de computadores foi Stan Vanderbeek. Entre 1964 e 1967, em conjunto com Ken Knowlton, realizou a série de curtas-metragens *Poem Field*.

Nos anos 1970 prosseguem e intensificam-se as relações entre as novas tecnologias informáticas e o cinema. No primeiro ano desta década é fundada uma das mais importantes produtoras de efeitos especiais do cinema, a Lucasfilm, de George Lucas. Bem se pode dizer que depois disto, nada foi como dantes.

Em 1973, Peter Foldès ganha no Festival de Cannes um prémio do júri pela curta-metragem de animação *La Faim*, na qual recorre à computação gráfica para criar as metamorfoses de objectos e formas que surgem no filme. Em 1978, surge o primeiro genérico feito com recurso a CGI (*Computer Generated Imagery*, uma expressão que se tornaria recorrente na análise técnica do cinema *mainstream* das últimas décadas), em *Superman*.

Na década seguinte haveria de continuar o cruzamento entre as tecnologias digitais e a produção cinematográfica. A produtora Hanna-Barbera introduz a animação por computador no seu processo técnico em 1980. Em 1984, John Lasseter, um animador que se tornaria nome de referência nas décadas seguintes, junta-se à Lucasfilm, e mais tarde tornar-se-ia o nome fundamental da Pixar, a mais prestigiada marca da animação por computador da atualidade. Uma produção da Pixar, inteiramente realizada em computador, *Luxo Jr*, é a primeira a ser nomeada para o Oscar de melhor curta-metragem de animação, em 1986. Passados dois anos, a Pixar acabaria por receber o Óscar com *Tin Toy*.

Se as décadas de 1960 a 1980 conhecem diversos desenvolvimentos relevantes para a animação no que respeita à evolução das tecnologias, a verdade é que a década das mais radicais mudanças é a de 1990. A Disney e a Pixar utilizam cada vez com maior frequência os computadores como auxiliares do processo de produção ou mesmo como ferramenta exclusiva: nos filmes *Beauty and the Beast* (1991) e *The Lion King* (1994), a animação por computador é posta ao serviço da animação tradicional, mas em 1996, surge um dos mais importantes marcos da animação contemporânea, *Toy Story*, a primeira longa-metragem realizada integralmente em computador. A partir de então, contam-se inúmeras curtas e longas-metragens realizadas por computador, nomeadas e vencedoras nos mais importantes prémios, tanto em festivais de cinema como nos Oscares: *Geri's Game* (1997), *Bunny* (1997), *Shrek* (2001), *Final Fantasy* (2001), *Ryan* (2004) ou *The Incredibles* (2004) são apenas alguns exemplos.

Documentário

O cinema desde cedo desenvolveu uma especial proximidade e dedicação à realidade e aos seus acontecimentos. Os próprios filmes iniciais dos irmãos Lumière são disso um ótimo exemplo, sendo mesmo possível afirmar que inauguram a tradição documental presente ao longo da história do cinema. Ainda nos primeiros anos e décadas de existência do novo meio, surgirão dois tipos de filmes fundamentais enquanto precursores, de algum modo, do que mais tarde se chamaria documentário: os *travelogues* e as atualidades (*actualités* ou *newsreels*). Os primeiros consistiam em relatos descritivos que um narrador (muitas vezes, mas não necessariamente, o viajante) fazia de locais longínquos. As segundas, que durariam até meados do século XX, quando a televisão vem substituir o seu papel de informação e entretenimento, consistiam na filmagem de acontecimentos (muitas vezes reencenados) sob a forma de curtas metragens, que eram exibidas acompanhando uma longa-metragem ou inseridas num programa de atualidades. Uma alusão ao formato da atualidade é feita em *Citizen Kane*, na sequência (designada *News on the March*, e que de algum modo cruza o nome de duas séries de *newsreels* muito famosas nos EUA: *Fox Movietone News* e *The March of Time*) que nos mostra a biografia do protagonista.

A história do documentário, e o corpus canónico que o define, acompanham de alguma forma, e em paralelo, o cinema clássico americano, ainda que a produção de documentários nos EUA seja visivelmente inferior à de ficção, e apenas muito esporadicamente Hollywood lhe dedique especial atenção. Ainda assim, há títulos na produção americana que vale a pena salientar. Desde logo, uma das obras fundadoras do género, *Nanook of the North*, de 1922, que nos mostra a vida de uma família esquimó, ou, do mesmo autor, Robert Flaherty, o filme *Louisiana Story*, de 1948, encomendado pela Standard Oil Company.

A abordagem para-documental de King Vidor na ficção *The Crowd*, de 1928, em que recorre, para efeitos de realismo, a uma solução muito típica do documentário (a filmagem com câmaras escondidas para captar a vida das ruas) e o uso das ruas de Nova Iorque como cenário da ação deve ser igualmente destacada. Mais tarde, uma obra *noir* e de crime como *The Naked City* (1948), de Jules Dassin, voltaria a empregar a mesma estratégia, dando à história, claramente de ficção, uma moldura documentarista. Estes são exemplos muito arcaicos de uma tendência que se tem verificado cada vez mais e que consiste na diluição das fronteiras, usualmente tidas como claras e exclusivas, da ficção e do documentário.

A relação do cinema com a cidade e a sua vida é uma constante ao longo da sua história, assumindo inúmeros modos e nuances. Um dos primeiros momentos verdadeiramente incontornáveis dessa relação concretizou-se ao longo das décadas de 1920 e 1930 nas designadas sinfonias urbanas. Como é possível depreender do nome, este subgénero remete para dois aspetos fundamentais: em primeiro lugar, o próprio conteúdo temático está bem explícito no adjetivo *urbana*, que desde logo focaliza o assunto privilegiado nesta abordagem cinematográfica; em segundo lugar, o termo sinfonia remete imediatamente para um género musical como referência formal e para a música como base criativa: procura-se ver na diversidade da cidade, nos seus ritmos, formas ou design os traços de uma musicalidade que as imagens deveriam restituir ou fazer sobressair. Dziga Vertov, Walter Ruttmann, Joris Ivens e Jean Vigo são nomes incontornáveis desta corrente cinematográfica.

O Homem da Câmara de Filmar (1929), obra por muitos considerada como fundadora do documentarismo e também pertencente ao género sinfonia urbana, é, por outro lado, ilustrativa da aproximação (à época recorrente) entre a vanguarda cinematográfica e o documentário. Igualmente exemplifi-

cativos disso mesmo são os filmes *Berlim, Sinfonia de uma Cidade* (1927), de Walter Ruttmann, ou *A Propósito de Nice* (1930), de Jean Vigo. Em cada um destes três casos, estamos perante documentos que não se limitam a registar a realidade, mas a transfigurá-la através da experimentação formal e conceptual. Estamos longe quer do domínio da narração quer da etnografia como moldes propensos ao documentário. A observação do quotidiano é aqui uma experiência, por vezes um espanto, outras vezes uma especulação, sempre um ato de inquirição poética.

Em Inglaterra, nos anos 20, surge o Documentary Film Movement, em cujo contexto se produziriam diversos títulos marcantes como *Drifters* (1929), do fundador e grande ideólogo do movimento, John Grierson, a quem se deve o termo 'documentário', *Housing Problems* (1935), baseado em entrevistas a operários londrinos, ou *Nightmail* (1936), de Harry Watt e Basil Wright, com música de Benjamin Britten, comentários do poeta WH Auden e som de Alberto Cavalcanti.

Filmes como *Terra Espanhola* (1937), de Joris Ivens (que já assinara em 1929 a curta-metragem *Chuva*), *Triunfo da Vontade* (1934) ou *Olímpia* (1938), de Leni Riefenstahl dão-nos a dimensão política e de propaganda de que este género muitas vezes se aproximou. Riefenstahl tornar-se-ia mesmo um dos casos mais controversos e notados da promiscuidade entre arte e política, pelo facto de ter servido o hediondo regime nazi com um génio cinematográfico incontestável.

Vale a pena igualmente a referência à série de sete filmes *Why We Fight*, encomendada pelo governo americano, produzida entre 1942 e 1945, e dirigida, sobretudo, por um dos maiores cineastas de Hollywood, Frank Capra, que fez parte do esforço de propaganda no contexto da segunda guerra mundial.

Nomes incontornáveis do cinema mundial fizeram também as suas incursões no documentário, denunciando tanto a miséria e a fome, como aconteceu com Luis Buñuel em *Terra sem Pão*, de 1933, como a violência de um matadouro (*O Sangue das Bestas*, de 1949, realizado por Georges Franju, um dos fundadores da Cinemateca Francesa) ou as atrocidades dos campos de concentração nazis (em *Noite e Nevoeiro*, 1955, de Alain Resnais, um dos mais impressionantes e célebres documentários de sempre).

A existir algum paralelismo histórico entre o documentário e a ficção entre as décadas de 20 e de 50, ele pode ser notado se atendermos àquele que

foi o momento de mais radical redefinição formal deste género cinematográfico: o surgimento, em finais dos anos 50 e início dos anos 60, dos movimentos (cúmplices, simétricos, quase poderíamos dizer gémeos, mas ainda assim bem distintos), do *cinéma vérité* em França e do cinema direto nos EUA. Obras como *Os Mestres Loucos*, de 1955, e *Crónica de um Verão*, de 1961, ambos de Jean Rouch, bem como *Primary*, de 1960, realizado por Richard Leacock e Albert Mayles, *Don't Look Back*, de 1967, de D. A. Pennebaker, *Titicut Follies*, de 1967, de Frederik Wiseman, ou *Give me Shelter*, de Albert e David Mayles, de 1970, ficariam como marcos fundamentais de uma mudança na forma de conceber e fazer documentário que não apenas redefiniria este género e as suas convenções, como influenciaria enormemente o próprio cinema de ficção. E nunca será demais recordar que estas mudanças ao nível formal foram determinantemente propiciadas pelas mudanças técnicas que deram maior agilidade às câmaras (mais pequenas) e aos sistemas de registo de som (portáteis): também por esta influência técnica sobre a dimensão formal podemos perceber a proximidade entre estes movimentos e novas abordagens da época como a *nouvelle vague* ou o *novo cinema americano* que por essa mesma altura irrompem.

A partir dos anos 80, mas sobretudo dos anos 90, e até à atualidade, o cinema documental conhece uma popularidade crescente. Nos anos 80, nomes como os de Godfrey Reggio, cuja trilogia *Qatsi*, iniciada em 1982, constitui, ainda hoje, uma referência técnica e estética incontornável no que respeita à representação cinematográfica da natureza e da civilização, Errol Morris (*The Thin Blue Line*, de 1988, é uma obra marcante pela forma como desmonta a condenação de um acusado à pena de morte, ao ponto deste ser ilibado algum tempo depois do filme estrear) ou Michael Moore, cujo *Roger and Me*, de 1989, marca o início de uma carreira cinematográfica politicamente comprometida que conheceria na Palma de Ouro atribuída a *Farenheit 9/11* o seu ponto mais elevado, são nomes fundamentais na história recente do documentário. Aos títulos referidos podem juntar-se outros igualmente de grande sucesso público como *Supersize me* (2004), *Genesis* (2004), *A Marcha dos Pinguins* (2005), *An Inconvenient Truth* (2006) ou *Home* (2009), os quais nos dão uma ideia muito concreta da aceitação crescente que o documentário conhece (fenómeno que se observa igualmente na combinação do género com as novas plataformas mediáticas nos chamados webdocumentários).

Vanguarda

A tomada do cinema pela narrativa haveria de conduzir ao desaparecimento dos géneros que antes dos anos 10 eram mais populares, como os *travelogues*, que nos mostravam cenários longínquos, as reconstituições e encenações, que transpunham para o cinema eventos relevantes ou os *tableau vivants* que nos apresentavam situações históricas ou lendárias marcantes. Ainda assim, se nos anos 10 e 20, tudo isto mudaria, não pensemos que apenas de narrativa – o molde que se impôs – se fez a história do cinema. Nos anos 20, o debate sobre o que é, o que pode ou o que deve ser o cinema conhece um pouco por toda a Europa aquilo que podemos designar como a sua idade de ouro, num contexto marcado fortemente pelo surgimento dos diversos movimentos modernistas que colocaram em questão os princípios, valores e procedimentos até aí predominantes no mundo das artes.

O cinema é, em diversas instâncias, influenciado pela vivacidade teórica e prática destas discussões e novas visões da arte. De modo breve, passsamos a descrever as relações estabelecidas entre o cinema e os principais movimentos artísticos da época. Comecemos pelo futurismo, cujo manifesto foi escrito por Filippo Tommaso Marinetti e publicado no jornal francês Le Fígaro em Fevereiro de 1909. É na defesa da técnica como elemento fundamental das concepções tanto da vida como da arte que o futurismo se parece claramente aproximar do cinema: o cinema seria quase que uma metáfora do espírito que estes artistas e pensadores pressentiam como próprio do seu tempo. A forma como os futuristas entendiam o cinema e também a importância que lhe davam (uma arte para os novos tempos, um meio de expressão que deveria superar os passadistas teatro e literatura) está bem patente no Manifesto da Cinematografia Futurista, de 1916, no qual se sumariza o cinema futurista do seguinte modo: pintura + escultura + dinamismo plástico + palavras-em-liberdade + composição de ruídos [intonarumori] + arquitetura + teatro sintético.

A capacidade do cinema para registar o movimento em imagens e manipular o ritmo e o tempo através da montagem parece ilustrar na perfeição o elogio do dinamismo e da velocidade – suscitados pela técnica – que os futuristas tão intensamente fizeram. Sendo o primeiro grupo de artistas a dedicar-se ao cinema, defendem, desde logo, para esta forma de expressão uma autonomia em relação às demais artes que destaque a sua especificidade criativa. Nos filmes realizados – e perdidos – regista-se uma tendência para a abstração e

uma denegação da narrativa que se tornariam imagem de marca de muitos dos movimentos artísticos que seguidamente se dedicaram à criação cinematográfica. Ainda que os filmes produzidos especificamente no âmbito deste movimento se tenham perdido, podemos verificar a influência da doutrina estética futurista no trabalho dos mais variados realizadores, de Eisenstein e Vertov a René Clair e Jean Epstein ou mesmo Abel Gance.

Um dos movimentos artísticos do início do século XX que dedicou atenção ao cinema foi o dadaísmo. Este movimento caraterizou-se pelo espírito de novidade, ousadia e transgressão em relação quer aos valores e costumes da época quer, sobretudo, aos códigos e dogmas vigentes no universo artístico. Daí a noção muito afincada de desordem e anarquia com que os seus intervenientes enfrentavam o processo criativo e o seu posicionamento crítico e satírico em relação quer ao gosto do público que às tradições culturais que o enformavam. A ligação entre a obra de Duchamp, um dos nomes maiores do movimento, e o cinema poderá não só ser atestada em filmes que realizou, como *Anémic Cinema* (de 1926, um jogo de palavras bem típico da abordagem criativa dos dadaístas), ou em que participou (como *EntrActes*, de René Clair, de 1924, uma das obras fundamentais do dadaísmo no cinema), mas também na pintura *Nu Descendo uma Escada*, na qual retoma a lógica de decomposição do movimento proposta e experimentada por Marey no final do século XIX.

De todos os artistas dadaístas, terá sido, contudo, Man Ray aquele que mais recorreu ao cinema como meio de expressão das suas inquietações estéticas em obras como *Rétour à la Raison* (1923) ou *Emak Bakia* (1927). Nestas obras, Man Ray parece colocar-se no exato oposto das estéticas convencionais, recorrendo aos mais diversos e por vezes incongruentes tipos de imagens, como as colagens, os *autogramas* (conseguidos através da colocação direta dos objetos sobre a película), as solarizações, os filtros ou uma montagem disjuntiva e aventurosa, feita de interrupções imprevistas e cortes abruptos, para estilhaçar as expectativas cinematográficas mais arreigadas e interpelar o espectador

Entre as figuras fundamentais do cinema dadaísta podemos incluir ainda o alemão Hans Richter, nome igualmente decisivo da corrente mais purista e abstrata do cinema, e que, anos mais tarde, nos EUA, para onde emigraria, haveria de ser um dos mais influentes precursores do cinema experimental americano.

A proximidade do cinema à vanguarda conheceria na União Soviética um dos seus momentos mais felizes, com a obra de cineastas como Eisenstein, Vertov ou Pudovkin. Ainda que nitidamente marcadas por um discurso politicamente comprometido com o regime comunista, as obras fílmicas dos anos 20 daqueles autores apresentam algumas das marcas de experimentação estilística, retórica e semiótica mais notáveis de toda a história do cinema, incidindo o propósito de exploração sobretudo ao nível da montagem. Os filmes são fortemente influenciados pelas premissas estéticas do futurismo e pelo contexto criativo e teórico do construtivismo e do formalismo russos. Os cineastas dão uma relevância fundamental à montagem, dedicando especial interesse ao ritmo do corte e à duração do plano, mas igualmente aos conflitos e relações entre imagens, como formas de refazer as ideias habitualmente partilhadas, quer sobre os acontecimentos apresentados no filme quer sobre a forma como estes são apresentados.

Era crença de Eisenstein que a montagem deveria ser capaz de criar efeitos controlados na mente do espectador e condicionar a sua forma de pensar e interpretar um dado facto. Quer a sua concepção da montagem de atrações quer a de montagem intelectual são disso exemplo. Em obras como *A Greve* (1925), *Couraçado Potemkine* (1925) ou *Outubro* (1928), ainda que a experimentação não seja um valor por si, uma vez que serve um propósito ideológico claro, ela está bem presente.

Já Vertov, por seu lado, acreditava que a montagem haveria de permitir refazer a realidade através da sua representação cinematográfica, assumindo-a, por isso mesmo, como recurso fundamental do processo criativo. Para ele, o filme fazia-se na mesa de montagem, partindo das imagens colhidas – que procuravam registar a vida de imprevisto, como ele próprio afirmava – para construir novos sentidos e associações de ideias. Certamente, será essa noção de pesquisa e potenciação semântica que permitirá compreender *O Homem da Câmara de Filmar* (1929) como um exemplar histórico notável da experimentação cinematográfica. Para além das obras referidas de Eisenstein e Vertov, vale a pena ainda salientar o trabalho de Pudovkin, em especial a trilogia composta por *A Mãe* (1926), *O Fim de São Petersburgo* (1927) e *Tempestade sobre a Ásia* (1928).

Quanto ao expressionismo alemão, deu-nos um pouco de tudo: grandes realizadores como Robert Wiene e Paul Wegner, mas muito especialmente Friedrich Murnau e Fritz Lang; grandes atores como Conrad Veidt, Emil Jan-

nings ou Max Schreck; temas tratados alegoricamente como a gestação do nazismo e a predisposição coletiva do povo alemão para o mesmo; a duplicidade (o *doppelganger*); a manipulação dos seres; a iconografia do pesadelo; as visões fantásticas; a cenografia como valor expressivo através de contrastes e distorções das linhas; a codificação enfática da maquilhagem e dos gestos. Ou seja: toda uma ambiência de escuridão e medo que atravessaria e influenciaria fortemente toda a história do cinema (vejam-se, a título de exemplo, obras como *Blade Runner* ou *Sin City*, ou mesmo a filmografia de Tim Burton) e em particular o género *film noir*. A sua produtora mais importante é a UFA, dirigida por Erich Pommer, na qual as equipas eram subordinadas ao realizador, detendo este grande liberdade artística, condição que se alteraria com a assunção da direção da mesma por parte de Goebbels. Alguns dos filmes mais importantes e definidores do movimento são *O Gabinete do Dr Caligari* (1920), de Robert Wiene, *O Golem* (1920), de Paul Wegner, *Nosferatu* (1922) e *O Último Homem* (1924), de Friedrich Murnau e *Metropolis* (1927), de Fritz Lang.

Apesar de, aquando da sua produção, Luis Buñuel não estar oficialmente vinculado ao grupo surrealista, *Un Chien Andalou* (1929), realizado com a colaboração de Salvador Dali, é talvez o filme mais emblemático do movimento, pelo conjunto de associações livres e ousadas em que assenta a sua morfologia. O conjunto de associações do filme de Buñuel ilustra, de certa forma, aquilo que são algumas das pretensões do surrealismo: o privilégio do inconsciente sobre o pensamento racional (em que este, no limite, poderia e deveria ser mesmo liminarmente eliminado), a eclosão do onírico e do maravilhoso (através do chamado automatismo psíquico, que deveria dispensar todo o filtro lógico-racional na expressão individual, e que se concretizaria em procedimentos como a escrita automática) e a recusa de estruturas formais prévias, privilegiando a espontaneidade, a contradição e a descontinuidade.

Em certa medida, o surrealismo, surgido em 1924 e plasmado programaticamente nos manifestos assinados por André Breton, pretendia aproximar a arte da vida ou a vida da arte, nesse gesto apresentando as mais profundas experiências subjetivas, mas também transfigurando as mais banais. Para além da referida obra de Luís Buñuel, filmes como *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger (obra em que podemos seguramente ver também muito de futurista e de dadaísta), ou *Le Sang d'un Poète*, de Jean Cocteau, de 1930, são, a esse respeito, exemplares. A influência do surrealismo no cinema experi-

mental não cessaria de se manifestar, de formas mais ou menos vincadas (nas obras de Maya Deren ou Kenneth Anger, por exemplo).

Ao mesmo tempo que o dadaísmo e o surrealismo procuravam, em larga medida, estilhaçar os moldes formais que constituíram toda a tradição da representação no Ocidente, aquilo que se denomina de cinema absoluto procurava precisamente encontrar para este meio a sua maior depuração formal e privilegiava a sua concepção como uma arte plenamente autónoma, com valores e formas racionalmente dedutíveis e inteligíveis. Esta assunção de uma concepção intrinsecamente racional e abstrata da arte cinematográfica dará origem a um movimento que integrou, entre outros nomes, Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann ou Oskar Fischinger. Na obra de cada um deles parece perpassar essa espécie de utopia criativa e semiótica a que Eggeling e Richter aludem num texto de 1919 quando entreveem no cinema a promessa de uma "linguagem universal de pura forma".

A investigação formal da pureza cinematográfica a que tais nomes se dedicaram não deixaria, porém, de contar com ensinamentos de, e referências a, outras modalidades artísticas, como a pintura (Eggeling e Ruttmann, por exemplo, têm formação nessa área) e a música (tão importante em diversas das obras do movimento, ainda que Eggeling insistisse para que a sua obra *Sinfonia Diagonal*, de 1924, um dos filmes de referência desta tendência, fosse mostrada, paradoxalmente, em absoluto silêncio). Daí que conceitos como música visual ou pintura em movimento fossem muitas vezes tomados como predicados criativos a perseguir. Ainda que o grupo tenha cessado a sua atividade, enquanto tal, por volta de 1925, este esforço de experimentação e depuração formal haveria de se fazer sentir em diversas instâncias, da animação ao documentário e ao videoclip.

Em França, um outro grupo de artistas e cineastas de vanguarda se dedicava à problematização do cinema enquanto arte e à experimentação de novas formas de expressão fílmica. São os impressionistas. É neste contexto de interrogação das caraterísticas intrínsecas da sétima arte que surgem os clubes de cinema. O propósito consistia, sobretudo, em identificar a especificidade desta arte enquanto meio e matéria de expressão (e, nesse aspeto, os seus objetivos aproximam-se claramente dos do cinema absoluto).

Se a característica distintiva da corrente pictórica do século XIX que tomou o nome de impressionismo assentava no privilégio das formas de representação em detrimento do objecto representado, a corrente cinematográfica

homónima da década de 1920 assentou o seu programa numa inquietação epistemológica e estética semelhante. Prova disso são as manipulações da imagem que as obras que a constituem exibem: do ênfase dado à montagem, aos ritmos e tons que ela permite criar, ao uso de diversas soluções de focagem e de transição, passando pela apresentação de imagens em velocidade lenta e pelo recurso aos planos fechados, toda uma experimentação estilística é operada no sentido de colocar em evidência as potencialidades e propriedades expressivas e epistémicas do meio cinematográfico.

Neste contexto, um cineasta de enorme fulgor visionário e ambição criativa se destaca no início da década de 1920: Abel Gance. Em *A Roda*, de 1922, leva a experimentação com a montagem rápida a uma depuração ímpar e uma inventividade inédita. Ao lado desta, outras obras se revelariam importantíssimas para a caraterização desta corrente cinematográfica como *Napoleão*, do mesmo Gance, *El Dorado* (1921), de Marcel LHerbier, *Menilmontent*, de Dimitri Kirsanoff (1926) *La Chute de la Maison d'Usher* (1928), de Jean Epstein, ou *La Coquille et le Clergyman* (1928), de Germaine Dulac. São filmes claramente ilustrativos do esforço de transgressão e exploração que se manifesta das mais diversas e profícuas formas.

Ainda que a relação do cinema com as vanguardas não tenha cessado ao longo da história, com particular incidência nos anos 50 e 60, é nos anos 20 que a ligação entre vanguarda cinematográfica e vanguarda artística mais se faz sentir, e daí o destaque que aqui mereceu.

Indie

Do mesmo modo que outros tipos, géneros ou movimentos, também o cinema independente (comummente designado *indie*) se torna difícil de descrever e definir. Desde logo a questão coloca-se sobre o seu estatuto de género ou de movimento, e haverá boas razões para o incluir numa ou noutra categoria: um género porque os seus filmes tendem a exibir uma série de características que os assemelham ou, pelo menos, aproximam; um movimento porque, de algum modo, existe uma espécie de doutrina estética, com premissas e propósitos deliberados que orientam os seus criadores.

O cinema *indie* define-se e carateriza-se, muitas vezes, e pelo menos em certos aspetos, por contraposição ao cinema comercial ou *mainstream*. Desde

logo, geograficamente: o cinema *mainstream* vem de Hollywood, na costa oeste, ao passo que a produção independente está muito localizada na costa este dos EUA. O *mainstream* tende a privilegiar as estrelas, o *indie* os atores talentosos, ou mesmo os não-atores. O *mainstream* valoriza a ação e a espetacularidade, o *indie* a personagem e o intimismo. O *mainstream* dispõe de grandes orçamentos e sofisticados recursos técnicos, o *indie* tende a ser produzido com baixos custos e equipas pequenas. De um lado, temos, no extremo o *state of the art*, do outro, o *do-it-yourself*.

Se esta separação e contraposição nos parece, ainda nos dias de hoje, bastante pertinente, a verdade é que nos tempos mais recentes muita coisa mudou: desde logo, o volume de produção, que deixou de ser um fenómeno quase marginal para se tornar uma prática disseminada; depois, o reconhecimento artístico e institucional, com vários filmes *indie* a receberem o Oscar de Melhor Argumento Original; por fim, a consagração no certame que é especialmente dedicado a este tipo de produções, o Festival de Sundance, criado por Robert Redford. A tudo isto acresce que muitos dos autores que se iniciaram numa lógica de produção independente acabaram por se transferir para a indústria, uns definitiva, outros intermitentemente.

Alguns dos nomes que lançaram ou consolidaram a popularidade deste tipo de filmes são John Cassavetes, cujo trabalho de grande improviso e intensidade com os atores o tornaram uma referência (*Shadows*, de 1959, ou *A Woman under Influence*, de 1974, são duas das suas obras mais importantes); Jim Jarmush, cujo minimalismo narrativo (reconhecidamente herdado de Ozu) é uma das suas marcas distintivas (*Stranger than Paradise*, de 1984, *Dead Man*, de 1995, ou *Ghost Dog*, de 1999, são obras a ter em conta); Hal Hartley, cineasta que assume a influência da *nouvelle vague*, mas cuja carreira, depois de um início promissor e elogiado, com *Trust* e *Simple Men*, no início dos anos 90, não atingiu a notoriedade esperada; Spike Lee, cineasta afro-americano que fez em várias das suas obras, como *Do the Right Thing* (1989) ou *Malcolm X* (1992), precisamente da sua condição étnica, social e política o tema central; Steven Soderbergh, cujo *Sex, Lies and Videotape*, de 1989, se constituiu como um marco, ao sair do circuito *art-house* para o comercial (aliás, Soderbergh é um dos casos mais notáveis de divisão da carreira entre o *indie* e o *mainstream*); Gus Van Sant, cujos planos-sequência inspirados em alguma medida na obra de Bela Tarr constituem uma das mais singlares propostas estéticas do cinema americano (*Gerry*, de 2002, ou *Elephant*, de 2003,

são disso exemplo); os irmãos Coen, também eles trabalhando no limiar entre o *mainstream* e o *indie*, ora pendendo para um ora para outro dos lados, numa revisitação constante dos géneros clássicos americanos (*Fargo*, de 1996, vencedor do Oscar de Melhor Argumento Adaptado, ou *No Country for Old Men*, de 2007, vencedor do Oscar de Melhor Filme, são obras ilustrativas da versatilidade e talento da dupla); Paul Thomas Anderson, que se confirmou desde meados da década de 90 como um dos mais talentosos cineastas da sua geração (*Magnolia*, de 1999, ou *There will be Blood*, de 2007, contam-se entre as obras-primas incontestadas da cinematografia americana recente); Wes Anderson, cineasta de culto, em larga medida pela ambiguidade com que trata os géneros da comédia e do drama em várias das suas obras, como *The Royal Tenenbaums* (2001) ou *The Life Aquatic of Steve Zissou* (2004); ou Sofia Coppola, filha do lendário Francis Ford Coppola, primeira mulher a ser nomeada para o Oscar de Melhor Realizador, com *Lost in Translation*, de 2003 (categoria em que Kathryn Bigelow seria a primeira mulher a vencer, em 2009).

Filme de Culto

É sobretudo nos anos 70 que a ideia e o fenómeno do filme de culto se dissemina cada vez mais. Não que antes não houvesse, com certeza, adoração um tanto ou quanto injustificável, subjetiva e mesmo clandestina por obras relativamente marginais. Mas é a partir de então que tal se verifica numa escala bastante abrangente.

A ideia de filme de culto levanta desde logo um problema que tem a ver com a caraterização e a definição do que seja uma obra de culto, tal a diversidade de critérios que lhe podem ser aplicados. E, no entanto, quando tal expressão é usada, todos parecem saber exatamente ao que se referem.

Alguns aspetos que podem ser referidos a este propósito prendem-se com o seguinte: um filme de culto contrapõe-se, usualmente, a um filme *mainstream* (ainda que essa distinção se tenha vindo a esbater); é, de algum modo, um fracasso (seja de público ou de crítica, seja inicial ou constante), mas que vai ganhando uma aura de sucesso ou aceitação crescente; os temas podem ser muito diversificados, mas o sexo e a violência contam-se entre os mais presentes; o pós-modernismo pode ser um bom enquadramento teórico para este fenómeno, com a sua ideia de hibridismo de estilos e géneros e a sua diluição

de hierarquias, integrando, por exemplo, o *kitsch* ou o *trash* na esfera da arte; o baixo orçamento e as debilidades técnicas tendem a ser vistas como sinais de autenticidade criativa e coragem artística, mais do que como deficiências imperdoáveis (os chamados série B ou o *grindhouse* são disso exemplo).

Se recuarmos na história do cinema, vemos que paralelamente com as *majors* existiu um conjunto de estúdios essencialmente dedicados à produção de série B que ficaria conhecida como a *poverty row*. Aquilo de que se ocupam é da produção de filmes de baixo custo, mas cuja qualidade pode ser muitas vezes surpreendente. Algumas destas produções e estúdios seriam objeto de culto posterior, como acontece, por exemplo, com a curiosa dedicatória que Jean-Luc Godard faz à Monogram, uma das produtoras mais importantes da *poverty row*, em *O Acossado*, um dos filmes-emblema da *nouvelle vague* (já agora, refira-se que Quentin Tarantino, um dos mais conhecedores e aclamados dos cineastas de culto deu o nome de Band Apart à sua produtora, em alusão precisamente ao filme de Godard, *Band à Part*).

No final da época dourada dos grandes estúdios, vale a pena referir o surgimento em 1954 da produtora independente AIP (American International Pictures) fundada por Roger Corman, com o ator Vincent Price, e que lança uma série de adaptações de textos de Edgar Allan Poe que se tornariam objeto de culto, como *The Pit and the Pendulum* (1961) ou *The Raven* (1963). Um dos aspetos mais notórios do estúdio é a sua atenção ao público jovem, baseando-se no circuito dos drive-in e com temas ousados como as drogas e o sexo, de que é exemplo *The Trip* (1967). O estúdio ficaria conhecido informalmente como a "universidade-Corman", já que muitos dos intervenientes fundamentais da nova Hollywood por ali passaram, aprendendo a filmar com pouco dinheiro e pouco tempo: Coppola, Scorsese, Hopper, de Palma ou Bogdanovich são alguns ilustres exemplos.

Mas se quisermos recuar na história do cinema, podemos ver que algo parecido com o cinema de culto aconteceu desde, pelo menos, a década de 20, com os cineclubes e as revistas de crítica surgidos nesta época a revelarem-se locais privilegiados de discussão sobre a essência do cinema, no contexto das vanguardas e pressupondo uma abordagem mais experimental à sétima arte. Aliás, tanto o cinema experimental, como o documentário ou mesmo o cinema de animação tendem a ser vistos como géneros especialmente propícios a uma certa ideia de culto do cinema.

Se quisermos apontar uma lista de filmes, de géneros ou de autores que ao longo da história do cinema mereceram um especial culto, pelas mais diversas razões, podemos incluir nela desde o clássico surrealista de 1929, *Um Cão Andaluz*, de Buñuel, ao excêntrico *Freaks* (1932), de Tod Browning, passando por muitos filmes de série B de realizadores como Jacques Tourneur ou Edgar G. Ulmer, ou mesmo de série Z, como as obras do *pior realizador de todos os tempos* (título que só por si é pretexto para o culto), Ed Wood, entre os quais se conta *Plan 9 from Outer Space* (1959). Depois da segunda metade da década de 60, os filmes de Russ Meyer, os filmes de *exploitation* em todas as suas derivações (black-, nazi-, sex-, etc.), o cinema *trash* (de que *Rocky Horror Picture Show*, de 1975, é o mais célebre caso), os *western-spagehtti, Easy Rider* ou *Wild Bunch* (ambos de 1969), as comédias do coletivo Monty Python, fantasias e distopias futuristas como *Barbarella* (1968) ou *Mad Max* (1979), ou os *mockumentaries Cannibal Holocaust* (1980) e *This is Spinal Tap* (1984) são outras obras clássicas de culto (expressão que não deixa de conter um aparente paradoxo). Da mesma forma, os filmes de artes marciais e os filmes de *gangsters* criaram as suas próprias tradições de culto, com linhagens de obras marcantes para uma específica comunidade de fãs.

Por outro lado, encontramos obras de reconhecido mérito artístico que, por um ou outro motivo, passaram a ser vistas como filmes de culto: *Brazil* (1985), de Terry Gilliam ou *Archangel* (1990), de Guy Maddin, eventualmente pelo insólito dos seus imaginários; *Romeo and Juliet* (1996), de Baz Luhrmann, *The Big Lebowsky* (1998), dos irmãos Coen, ou *Requiem for a Dream* (2000), de Darren Aronofsky, pelo modo como, cada um à sua maneira, souberam chegar a uma audiência jovem; *The Blair Witch Project* (1999), pela forma como geriu toda a expectativa dos seus espectadores; *Be Kind Rewind* (2008), de Michel Gondry, pelo modo como soube interpretar a cinefilia do seu tempo. Depois, podemos, a título de exemplo, indicar filmes de cinematografias periféricas que conquistaram a sua legião de fiéis espectadores: *Amores Perros* (2000), produção mexicana, *Itchi the Killer* (2001), produção japonesa, *Cidade de Deus* (2002), produção brasileira, *Oldboy* (2003), produção sul-coreana e objeto de um *remake* americano (o *remake* pode, aliás, ser visto como mais um critério de avaliação do culto de uma obra).

Outros filmes cujo estatuto de obra de culto obriga a uma definição bastante lata e elástica são, por exemplo, *Memento* (2000), obra emblemática de Christopher Nolan, um dos mais conceituados realizadores contemporâneos,

Donnie Darko (2001), estreia auspiciosa de Richard Kelly na realização, cuja carreira posterior não conseguiu cumprir tudo o que prometeu, *Fight Club* (1999), filme com fracos resultados no circuito comercial, mas que progressivamente se viria a tornar uma referência geracional, ou obras de ficção científica como *2001 – A Space Odissey* (1968), *Blade Runner* (1982), *Akira* (1988) ou *Matrix* (1999) que, eventualmente, pelo caráter futurista ou premonitório precisam de mais tempo para um cabal entendimento das suas ideias.

Se falamos sobretudo de cinema americano, a este propósito, é porque o cinema europeu se rege por uma lógica substancialmente distinta: em vez de cinema de culto, temos tendencialmente um cinema culto, um cinema que, por si mesmo e à partida, existe em círculos relativamente restritos, como os cineclubes e os festivais, já de si lugares de culto cinéfilo. Ainda assim, é sempre possível indicar um ou outro realizador, obra ou movimento que tenderão a enquadrar-se melhor na conceção comum de filme ou autor de culto como Pier Paolo Pasolini, *Feios, Porcos e Maus*, *Manual de Instruções para Crimes Banais* ou o movimento Dogma 95.

De igual modo, podemos sempre tomar o cinema de culto como uma forma de tentar fazer justiça a obras que, de algum modo, o público ou a crítica tendem a subestimar. A nosso ver, filmes como *O Último Homem* (1924), de F. W. Murnau, *Napoleão* (1927), de Abel Gance, *Fuego en Castilla* (1960), de José val del Omar, *Soy Cuba* (1964), de Mikahil Kalatozov, ou *Tron* (1982), de Steven Lisberger, para referir apenas alguns e bastante diversos casos, mereceriam, eventualmente, uma reapreciação crítica e popular.

6. Histórias e Temas

Narrativa

Apesar da arbitrariedade que qualquer delimitação histórica comporta, propomos aqui uma divisão da narrativa cinematográfica em três momentos: clássica, moderna e contemporânea, sendo que um conjunto de ligações, sobreposições e mesmo contradições pode ser encontrado no interior de cada período ou na linha que os entrelaça.

Apesar de reconhecermos a existência de um molde narrativo claramente dominante na história do cinema, cujo apogeu se poderá encontrar no período clássico do cinema americano, entre os anos 1930 e 1950, facilmente verificamos que, em paralelo ou em conflito com este, muitas outras abordagens foram sendo experimentadas ao longo do tempo. Faremos de seguida uma caraterização relativamente detalhada da estrutura narrativa clássica e procederemos depois à descrição de algumas das variações com que esta se foi confrontando, foi confrontada ou se confronta.

Depois da depuração e instituição dos procedimentos e valores fundamentais da narrativa clássica acontecidas a partir do final dos anos 1920, com o advento do cinema sonoro, e que, no essencial, ainda hoje se mantêm vigentes, como a transparência discursiva, o privilégio da empatia, a linearidade da história, a clara motivação das personagens ou a submissão de todos os contributos técnicos e artísticos (visuais, sonoros, cenográficos, dramatúrgicos) à inteligibilidade e simplicidade da história, o cinema haveria de, também a este nível, se confrontar com novos desafios. Falamos, assim, da narrativa cinematográfica moderna. No cinema (como na literatura, aliás), encontramos muitas vezes uma espécie de discurso anti-narrativo, o qual contesta voluntariamente a narrativa e as convenções que esta propõe e que acabamos de referir. O ob-

jetivo é, neste caso, evidenciar que qualquer narrativa (mesmo, ou sobretudo, a clássica) comporta algo de arbitrário (algum tipo de seleção e arranjo), logo que se presta facilmente à simplificação ou manipulação da complexidade dos acontecimentos que relata.

No caso do cinema, podemos fazer remontar esta contestação das convenções narrativas aos anos de 1920. É então que, sob uma clara influência dos movimentos modernistas, como o cubismo, o dadaísmo, o futurismo ou o surrealismo, a narrativa cinematográfica é colocada sob um ataque muitas vezes cerrado. A narrativa é despedaçada, estilhaçada, rompida ou distorcida nos seus princípios de inteligibilidade e causalidade. Se estas primeiras décadas da história do cinema colocam desde logo em questão os esquemas narrativos mais convencionais, herdados da literatura e do teatro, a verdade é que a narrativa clássica haveria de perseverar, denotando uma forte resiliência, nunca perdendo o seu lugar de molde dominante no discurso cinematográfico. Ainda assim, depois do classicismo que podemos associar à *idade de ouro* de Hollywood, podemos constatar que o cinema narrativo se veria cada vez mais desafiado desde os anos 1940 e, mais ainda, dos anos 50.

O neo-realismo acabaria por se revelar o primeiro momento de ruptura com as convenções de uma narrativa (a clássica) artificiosamente trabalhada em busca da maior perfeição formal e apelo popular. O cinema documental haveria de se tornar igualmente uma influência revigorante e desafiante para a ficção cinematográfica, como o comprovam o *cinéma vérité* e o cinema directo. Uma outra forma distintiva de contar histórias pode ser encontrada no cinema independente americano, com a sua extrema atenção ao quotidiano emocional. Mas seriam talvez a *nouvelle vague* francesa e o cinema de autor internacional, que a partir dos anos 1950 se impõe a nível mundial, a determinarem a modernidade narrativa no cinema: de Dreyer a Godard, de Kurosawa a Fellini, de Antonioni a Tarkovsky, de Leone a Bergman, são inúmeros os exemplos de uma renovada forma de contar histórias.

Essas estratégias de desafio ou resistência às convenções narrativas operaram contra um conjunto de ideias fundamentais: rompendo a autonomia do universo diegético, denunciando o artifício da transparência enunciativa, desmontando a unidade coerente da história e recusando a linearidade do discurso narrativo. Como? Através de uma série de dispositivos muito variados que aqui inventariamos de modo muito breve: criando incongruências na identificação das personagens (o mesmo ator ou o mesmo nome para personagens

diferentes) ou descontinuidade nas ações ou nos diálogos (rompendo o vínculo entre causa e efeito); provocando o hermetismo das interpretações; assumindo a casualidade dos eventos; fazendo da *mise en abime* (uma narrativa dentro de outra narrativa) um dispositivo de espelhamento e fuga na representação; adotando a auto-reflexividade, ou seja, virando o cinema para si mesmo; diluindo a distinção clássica, mas sempre controversa, entre ficção e documentário (de que o neo-realismo italiano é ótimo exemplo); misturando diferentes géneros ou recusando-os; conjugando materiais heterogéneos, sem particular atenção à harmonia e à congruência canónicas; introduzindo comentários sobre o próprio processo narrativo; tomando a própria narrativa como tema e confrontando-a com a própria narração; misturando temas, discursos, matérias e linhas narrativas variadas; propondo, ao lado do filme narrativo, o filme-ensaio e o filme-descrição, mais dados à reflexão e à contemplação do que ao entretenimento; provocando as intrusões do narrador, desse modo criando um efeito de distanciamento que denuncia o artifício narrativo; desafiando as convenções e os valores clássicos ao nível do tom, do tema, da estratégia ou da ética de uma obra; valorizando os interregnos, as pausas, os silêncios, a inércia e o vazio; diluindo a teleologia da ação das personagens; assumindo a eventual indeterminação das elipses; declinando o desfecho conclusivo, redentor para as personagens e gratificante para o espectador; enviesando as referências de espaço e tempo; criando situações-limite inauditas e narrativamente auto-suficientes.

Entre as grandes obras do cinema mundial que se confirmaram como referência pelos desafios narrativos que propuseram contam-se títulos como *Roma, Cidade Aberta* (1945), de Roberto Rossellini, *Rashomon* (1950), de Akira Kusosawa, *A Palavra* (1955), de Carl Dreyer, *Hiroshima, Meu Amor* (1959) e *O Último Ano em Marienbad* (1961), de Alain Resnais, *O Acossado* (1959) ou *Pedro, o Louco* (1965), de Jean-Luc Godard, *Os 400 Golpes* (1959), de François Truffaut, *Shadows* (1959), de John Cassavetes, *A Aventura* (1960) e *O Eclipse* (1962), de Michelangelo Antonioni, *8 ½* (1963), de Federico Fellini, *O Evangelho segundo São Mateus* (1964) ou *Saló ou os 120 Dias de Sodoma* (1975), de Pier-Paolo Pasolini, *Persona* (1966), de Ingmar Bergman, *2001 - A Sapce Odyssey* (1968), de Stanley Kubrick ou *O Espelho*, de Andrei Tarkovski (1975). É neste período que a narrativa cinematográfica se vê mais intensamente confrontada com as suas convenções e procura ultrapassar e de-

safiar os seus limites, cruzando e problematizando, frequentemente, o nível da história com o nível da narração e da própria autoria.

Entre os anos 1950 e 1980, o cinema de autor afirma-se inquestionavelmente como um lugar de frequentes experimentações narrativas. A declinação das convenções clássicas torna-se um procedimento constante. Mesmo nos EUA, lugar do cânone narrativo, assistimos, naquilo que se designou por *nova Hollywood*, a uma onda de propostas irreverentes, fortemente influenciadas pelo cinema de autor europeu, entre a segunda metade da década de 60 e o início da década de 80. É por esta altura (décadas de 70 e 80) que marcamos o início da narrativa cinematográfica contemporânea. No seguimento dos sucessos de *Jaws*, de Steven Spielberg, e de *Star Wars*, de George Lucas, a década de 1980 haveria de assistir a um regresso ao cinema de grande público nos EUA, com uma avassaladora exportação para o resto do mundo. A narrativa clássica retomava o seu poder na indústria cinematográfica. Para tal muito contribuiu um novo género, o *action-movie*, que tomava elementos de diversos géneros e subgéneros anteriores (como o filme de aventuras, o filme de guerra, o policial ou o épico) para, acrescentando momentos de forte e intensa ação física, oferecer um espetáculo de sedução imediata às (vastas) audiências. A época dos *blockbusters* avassaladores atingia a sua maturidade e estes tornavam-se planetariamente preponderantes.

Não é apenas o *action-movie* que serve de base ao *blockbuster* e à retoma do predomínio do cinema narrativo a partir de meados dos anos 80 e durante os anos 1990 até à atualidade. Uma reconfiguração no sistema dos géneros que vinha já acontecendo em décadas anteriores ocorria agora: alguns géneros clássicos tornavam-se meramente residuais na produção cinematográfica, como o musical, o *film noir* ou o *western*, ao passo que géneros relativamente menorizados como a ficção científica, o *thriller* ou o filme de terror se tornavam em matéria de forte investimento criativo, narrativo e industrial. Muita ação e muita violência, muito romance e mesmo algum erotismo tornam-se a receita de sucesso. Feitos de convenções constantemente reiteradas e de desvios discretos e momentâneos, estes filmes assumem a narrativa clássica como a sua matéria-prima essencial.

Os anos 1990 veriam, lado a lado com esta retoma possante da narrativa clássica, o surgimento de importantes mutações nas formas de contar histórias. Alguns dos aspetos que vale a pena salientar são os seguintes: no seguimento do que desde sempre sucedeu, mas de um modo que parece cada vez mais reiterado, verificamos a existência de operações narrativas constantemente fundadas na hibridez e na heterogeneidade – tudo parece cada vez mais ligar-se, conjugar-se ou integrar-se com tudo. É o apogeu, ou quem sabe a superação, da pós-modernidade cinematográfica. É o momento em que a homenagem ou o *pastiche* se tornam frequentes – o respeito pelos grandes mestres e a valorização das tradições acontecem a cada passo. Reconverter, reler, refazer são procedimentos comuns. Porém, ao mesmo tempo, assistimos a atitudes bem menos reverenciais: um certo cinismo, uma grande iconoclastia, uma pose *blasé*, tornam-se também frequentes. Alta e baixa cultura quase se tornam indistintas. As grandes narrativas parecem, para muitos, ter chegado irremediavelmente ao fim. Um gesto de ironia ou de paródia manifesta-se com maior ou menor intensidade – Mel Brooks, os Monty Python ou Woody Allen são disso exemplo. A narrativa adquire um lado lúdico irrecusável e, ao mesmo tempo, uma elevada consciência dos seus mecanismos.

Na última década do século XX, a narrativa torna-se cada vez mais desordenada, fragmentada, recortada. Os fragmentos da narrativa e a narrativa fragmentada aparecem nos videoclips, nos *trailers*, nos *best of*, na publicidade, no *yotube*. A narrativa torna-se multiforme. Torna-se um jogo, de linearidade múltipla ou negada, feita de becos sem saída e de indeterminações, de precariedades de sentido e de recontextualizações permanentes. As configurações do puzzle ou do mosaico substituem a linha clara e direta que tradicionalmente servira para descrever o processo e a dinâmica narrativos. O hipertexto e a internet vieram criar novas formas de perceber e processar informação, incluindo a informação narrativa. Se falarmos de uma heteronarrativa, feita de diversos materiais, de hipernarrativa, feita de ligações e esquemas, de transnarrativa, disseminada por diversos meios, de exonarrativa, aquela que existe fora de si própria, como potencial ou como apontamento, quem sabe estaremos em vias de perceber a enorme diversidade de configurações, relações e paradigmas narrativos da contemporaneidade. Os domínios e os níveis em que a narrativa se tem vindo a fazer e refazer nos últimos anos são em grau e género extraordinários: do *low-budget* dos *home movies* aos sumptuosos e

milionários orçamentos dos *blockbusters*, uma amplitude de modos e meios de produção se abre em grande extensão.

Recorrente e determinante neste período é igualmente a intertextualidade, esse diálogo vasto que as obras estabelecem entre si. Ao teatro e, em menor medida à literatura, vem substituir-se agora a relação do cinema com a banda desenhada, com a televisão e com os videojogos. A rede de influências mútuas afigura-se interminável. Do diário íntimo ao delírio paródico, do desafio lúdico à especulação morfológica, do *zapping* ao *loop*, do final aberto ao *twist* ou à recusa de um final, são aparentemente infindas as modalidades da experimentação narrativa na atualidade.

A narrativa contemporânea enche-se de tipologias e de versões. Um filme multiplica-se em variações: a *ultimate version*, o *director's cut* e a *special edition*; as sequelas, as prequelas e os *remakes*; o *mash-up*, o *cross-over* e o *spin-off* – onde acaba o jogo das metamorfoses narrativas? Qual é o texto original, podemos perguntar? Onde começa e onde acaba uma história? Encontramos um delírio inédito na produção narrativa. Enquanto isso, um regresso aos valores primordiais, mínimos, minimalistas, austeros, parece sempre em vias de ocorrer: Gus Van Sant, Albert Serra ou Carlos Reygadas são disso exemplo – poucos atores, poucos artifícios narrativos, um tom de intimismo e uma quase metafísica cinematográfica, muito no seguimento de mestres como Tarkovski, Antonioni ou Bresson.

Enquanto isso, e apesar disso, a narrativa clássica insiste na sua resiliência, inultrapassável no seu pragmatismo, inquebrável no seu fascínio, imbatível na sua inteligibilidade. O cinema não a abandonou e a televisão não a recusou: Steven Spielberg ou Clint Eastwood fizeram do *storytelling* o seu molde criativo e o seu triunfo artístico; as séries de ficção televisiva conquistaram público e crítica como nunca antes acontecera (*X-Files, Lost, House, Weeds, 24, Desperate Housewives* – cada uma à sua maneira burilou ou superou convenções, mantendo-se, porém, dentro de um classicismo inquestionável nas suas premissas fundamentais).

Ainda assim, podemos constatar que, lado a lado com os géneros – convencionais, clássicos ou recentes que sejam –, encontramos um esforço de experimentação narrativa que prolonga o trabalho efetuado no âmbito do cinema de autor dos anos 1950 e 1960, jogando com a ordem dos acontecimentos, a perspectiva da sua apresentação, a plausibilidade das suas justificações de um modo muitas vezes no limite da inteligibilidade. Das narrativas mosaico de

Shortcuts (1993), *Magnolia* (1999), *Crash* (2004) ou *Babel* (2006) ao puzzling cronológico de *Memento* (2000) ou *Irreversível* (2002), passando pelos labirintos de *Lost Highway* (1997), *Mulholand Drive* (2001) ou *Inland Empire* (2006), de David Lynch, pelo jogo de repetições de *Groundhog Day* (1993) e *Run Lola Run* (1998), pelos delírios identitários de *Fight Club* (199) ou *I'm not There* (2007), pelo abstracionismo de *Dogville* (2003) e pelo *patchwork* de *Kill Bill* (2003), temos exemplos incontáveis de reinvenção da narrativa cinematográfica. Porém, não deixa de ser curioso que, mesmo nesses casos, em que as premissas e convenções mais arreigadas da narrativa são colocadas em questão, permaneçam sempre vestígios de uma narratividade latente que o espectador procura decifrar, eventual porto de abrigo de uma inteligibilidade diegética ou cognitiva que não pode recusar.

Personagens

A história do cinema é também uma história de personagens. Em cada época ou período podemos aperceber-nos de certas tendências na caracterização dos mais variados seres, entidades, figuras. Os heróis, os anti-heróis, os superheróis, os vilões, as heroínas, as *femmes fatales*, os monstros e demais membros da galeria de ícones da sétima arte são matéria de fundamental identificação entre o espectador e as histórias que lhe são contadas, de adesão ou recusa de certos valores morais ou posições ideológicas.

Heróis

A caraterização do herói cinematográfico é muito variada ao longo da história e depende em larga medida do género ou da cinematografia em que se insere. Se nos quisermos lembrar de um herói cinematográfico clássico, facilmente nos deparamos com a figura do *cowboy*, homem providencial, capaz de decisões infalíveis e impassível perante o perigo. Pelas inúmeras interpretações que fez deste típico personagem de um dos géneros mais populares da época de ouro de Hollywood, o *western*, John Wayne pode ser visto como a sua mais paradigmática encarnação.

Mas valerá a pena recuar no tempo e procurar uma visão mais abrangente do fenómeno do heroísmo no cinema, do qual descrevemos aqui algumas das mais interessantes manifestações. Do expressionismo alemão, movi-

mento feito mais de anti-heróis do que de heróis, podemos destacar a figura bíblica do *golem*, animado a partir do barro, protetor dos judeus contra as forças opressoras (*O Golem*, de Paul Wegner, 1920).

Noutro contexto cinematográfico, o do cinema soviético dos anos 20, a figura do herói não existe enquanto entidade individual, mas sim enquanto personagem coletiva: é a união das massas que transforma estas no herói, a qual é abstraída naquilo que se designa por personagem típica, ou seja, uma personagem que não vale tanto por si mesma, mas mais por toda uma classe, cujos traços fundamentais acaba por sintetizar.

Na cinematografia americana dos anos 20 e 30, a origem dos heróis é já, como aconteceria ao longo da sua história de forma recorrente, extracinematográfica. São vários os casos de figuras que transitaram da literatura para o cinema, incluindo a cronologicamente mais remota, como, por exemplo, *The Thief of Bagdad*, adaptado por Raoul Walsh, em 1924, a partir das *Mil e uma Noites*, com Douglas Fairbanks como protagonista, ator que em 1920 tinha já interpretado o papel de Zorro em *The Mark of Zorro*, personagem surgida na literatura *pulp* em 1919. Da literatura *pulp* surgiu igualmente Tarzan, em 1912, que a partir de 1918 conheceria dezenas de adaptações cinematográficas.

Nos anos 30, um ator encarnaria talvez melhor que ninguém o herói galante, divertido, otimista, e muitas vezes corajoso que vive no limite da inconsciência e da temeridade: Errol Flynn. Em filmes como *Captain Blood*, de 1935, realizado por Michael Curtiz, e baseado num livro homónimo de 1922, ou *The Adventures of Robin Hood*, de 1938, igualmente realizado por Curtiz, ele encarnaria o romântico e intrépido herói que fez do filme de aventuras um dos géneros mais populares de então.

Se nos anos 30, os heróis sorridentes de Errol Flynn funcionavam como uma espécie de alento e aspiração por justiça numa época de profunda crise social como foi a Grande Depressão, os anos 40 e 50 haveriam de nos trazer uma galeria de personagens heroicas, sim, mas de um retrato francamente realista. Alguns exemplos: Tom Joad, o avatar de todos os desesperados da Grande Depressão, protagonizado em *The Grapes of Wrath* (1940) por Henry Fonda, num dos grandes papéis da sua carreira, e uma das grandes obras de John Ford; Rick Blaine, seguramente um dos mais icónicos anti-heróis da história do cinema, que, em *Casablanca* (1942), o clássico de Michael Curtiz, nos dá a exata noção da relação entre o individual e o coletivo na aritmética

dos sacrifícios; George Bailey, o típico herói *capriano* de *It's a Wonderful Life* (1946), imortalizado na bonomia esperançosa de James Stewart; ou as personagens de dois grandes filmes de Elia Kazan como são Terry Malloy em *On the Waterfront* (1954) e Emiliano Zapata, o revolucionário mexicano que encabeça *Viva Zapata!* (1952), duas obras marcadamente políticas no seu dramatismo.

Se já referimos John Wayne como a mais emblemática encarnação do *cowboy*, a grande figura heroica do cinema clássico, várias outras personagens se destacaram dentro do mesmo género. Dois dos casos mais notáveis são Wyatt Earp, personagem várias vezes levada ao grande ecrã, mas de quem destacamos a versão de John Ford, *My Darling Clementine*, de 1946, com Henry Fonda (ator-herói que, num dos seus últimos e mais notáveis papéis, haveria de encarnar o vilão de *Once Upon a Time in the West*, de 1968, um dos títulos maiores da filmografia de Sergio Leone), e *Shane*, obra-prima de George Stevens, de 1953, certamente uma das mais comoventes abordagens do heroísmo pelo modo como nos faz vislumbrá-lo e vivê-lo do ponto de vista de uma criança (a personagem homónima é interpretada por Alan Ladd).

Em 1962, James Bond, criado na literatura por Ian Fleming em 1953, é adaptado pela primeira vez ao cinema, com Sean Connery a interpretar o papel do agente secreto britânico mais popular de sempre. Apesar disso, esta década e a seguinte constituem um período em que o cinema americano se faz muito de anti-heróis (vejam-se os protagonistas de *Bonnie and Clyde*, de 1967, *The Wild Bunch*, de 1969, ou *Dirty Harry*, de 1971, a título de exemplo). Por isso, Bond surge como um caso relativamente singular e que faz a ponte para os populares heróis do cinema de ação dos anos 80 e 90, com os quais conviveu ao longo das últimas décadas. Indiana Jones (da série com o mesmo nome, iniciada em 1981, com realização de Steven Spielberg e a figura de Harrison Ford), John McLane (da série *Die Hard*, iniciada em 1988, com realização de John McTiernan e protagonizada por Bruce Willis) ou John Rambo (de que *First Blood* é o título inaugural da série, em 1982, e que tornaria Sylvester Stallone numa das figuras maiores do *action-movie*) são alguns dos nomes que, numa série de filmes que se estendem até aos dias de hoje, pertencem, juntamente com Bond, ao grupo dos grandes heróis de ação que seriam objeto de paródia no notável *Last Action Hero* (1993), realizado por John McTiernan, e protagonizado por Arnold Schwarznegger, ator que com James Cameron

protagonizou outra das séries de ficção científica e ação mais marcantes das últimas décadas, *Terminator* (1984).

Os grandes heróis, seja pelos seus extraordinários poderes e habilidades, seja pela sua origem ou inquebrável código moral, acabam por revelar sempre algo de quase mítico, mesmo da ordem do religioso. Figuras como Moisés ou Jesus Cristo, a seu modo heróis bíblicos, foram, juntamente com figuras menores como Sansão, por exemplo, objeto de inúmeras encarnações cinematográficas. Outras figuras como Spartacus ou Ben Hur foram, também elas, protagonistas de filmes de importância histórica indiscutível. E esta dimensão mítica do heroísmo não pode ser descurada nas adaptações que ao longo das últimas décadas têm sido efetuadas de bandas desenhadas de super-heróis, de entre as quais se destacam *Superman*, de 1978, de Richard Donner, *Batman*, de 1989, de Tim Burton, ou *Dark Knight*, de Christopher Nolan, de 2008. Até um personagem como Neo, da trilogia *Matrix* (1999), carrega em si algo de sobrenatural, mesmo se a ação se passa no ciberespaço. No campo da fantasia pura, destaquem-se as personagens de Harry Potter (interpretado por Daniel Radcliff desde 2001) e de Frodo (*Lord of the Rings*, 2001) que protagonizam sagas de grande sucesso.

Anti-heróis

Os anti-heróis não são uma novidade surgida com o cinema e esta categoria de personagem é difícil de definir clara e definitivamente. Diferem dos vilões porque o mal que praticam não é um objetivo em si, mas antes um meio para atingir um objetivo social ou eticamente positivo. Diferem dos heróis porque, e esta é uma das caraterísticas do anti-herói, por vezes eles praticam o mal para conseguir o bem. Nessa medida, o anti-herói, ao contrário do herói clássico, revela fraquezas, fragilidades ou imperfeições que o afastam do ideal heroico romantizado e o aproximam do ser humano comum.

Na história do cinema, há vários períodos ou tradições em que o anti-herói se encontra especialmente presente. Desde logo, no expressionismo alemão, em que encontramos uma série de figuras que oscilam frequentemente entre o bem que procuram atingir e o mal que não conseguem evitar, como acontece com os protagonistas de *Nosferatu* (1922), *O Último Homem* (1924), *Aurora* (1927) ou *Metropolis* (1927).

No anos 30, uma série de outras personagens vivem dilemas semelhantes. Dracula ou Frankenstein, nos filmes homónimos (realizados respetivamente por Tod Browning e James Whale, ambos em 1931), são seres que, por motivos que escapam ao seu controlo e à sua vontade, passam inevitavelmente pelo mal para atingirem o bem. São seres imperfeitos nas suas decisões e atitudes, mas que, em última instância, apenas procuram o seu lugar e algum conforto num mundo onde se procuram integrar.

Personagens de algum modo ainda mais problemáticas quanto à sua categorização como anti-heróis são os *gangsters* que povoam os filmes deste género que marcou o início da década de 30 no cinema americano, já que, aos olhos da sociedade, os atos e as posições que defendem, muitas vezes passando pelo crime e a violência, dificilmente encontram tolerância ou redenção à luz dos valores institucionais, e daí que a sua existência se conclua habitualmente com uma morte punitiva e não com um desfecho libertador. Obras como *Little Caeser* (1931), *Scarface* (1932), *The Public Enemy* (1931), *Angels with Dirty Faces* (1938) ou *White Heat* (1949) são bem demonstrativas destas questões. Algo diferentes, mas com alguns pontos em comum, são os personagens desesperados e à deriva do realismo poético francês, também eles a contas com os obstáculos e as partidas do destino, como se pode conferir em filmes como *Pepé le Moko* (1937) ou *Quais des Brumes* (1938).

No período clássico do cinema americano, marcado claramente pela figura do herói tradicional, encontramos muito frequentemente personagens ética e socialmente divididas, desde o protagonista de *Citizen Kane* (1941), simultaneamente afável e solidário, por um lado, e cínico e manipulador, por outro, até ao Ethan Edwards de *The Searchers* (1956), amargurado e torturado quase o levando à intolerância. Ainda no contexto do cinema clássico americano, devemos destacar todo um género no qual a figura do anti-herói ganha especial relevância: o *film noir*. Neste caso, os protagonistas estão constantemente em vias de ceder às tentações do vício ou do crime como meio de acederem à fortuna e ao amor, de algum modo vendo-se enredados em situações de uma complexidade para lá do seu discernimento ou da sua vontade.

Se bem que em diversos géneros do período clássico possamos encontrar personagens enquadráveis na categoria do anti-herói, a verdade é que à medida que o fim deste período da cinematografia americana se vai aproximando do seu término, este tipo de personagens vai-se tornando cada vez mais recorrente. Isso mesmo pode ser visto em dois filmes que, cada um a seu modo, dão

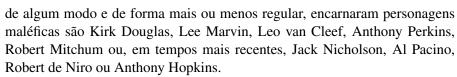
à juventude um protagonismo narrativo que não costumávamos encontrar no cinema. São eles *The Wild One* (1953), protagonizado por Marlon Brando, e *Rebel Without a Cause* (1955), protagonizado por James Dean e realizado por Nicolas Ray. Mais tarde, nos anos 60 e 70, a figura do anti-herói tornar-se-ia cada vez mais comum e popular no cinema (americano, mas não só). Clint Eastwood veria mesmo a sua imagem ficar para sempre associada a este tipo de personagens ao interpretar o Homem Sem Nome na denominada *trilogia dos dólares* de Sergio Leone, marco fundamental do *western-spagetthi*. Na década seguinte encarnaria em *Dirty Harry* (1971) um dos anti-heróis icónicos da história do cinema. Ainda na mesma década, encontramos em Travis Bickle, o protagonista de *Taxi Driver* (1976) interpretado por Robert De Niro mais um emblemático anti-herói.

Mas este tipo de personagem não se cinge ao cinema americano, nem o seu apelo provém apenas desta cinematografia. Das incontáveis personagens que na cinematografia europeia (onde, usualmente, a distinção entre o bem e o mal é mais ambígua do que no cinema americano) cabem nesta categoria, destacamos duas pelo facto de surgirem no contexto da *nouvelle vague*, ou seja, da génese do que normalmente é tida como a modernidade cinematográfica: falamos do protagonista de *400 Golpes* (1959), Antoine Doinel, interpretado por Jean Pierre Léaud, que nos dá simultaneamente um retrato afável e melancólico da delinquência juvenil, e de Michel Poiccard, o meliante que, em *O Acossado* (1959), reinterpreta o típico anti-herói do *film noir* americano.

Em décadas mais recentes, este tipo de personagem continua a ser um dos mais apreciados pelo público, não apenas no cinema, mas igualmente na televisão. Aliás, pode-se afirmar que muita da ficção televisiva que conseguiu grande êxito no século XXI deve o seu sucesso ao protagonismo que este tipo de personagens conhece. São exemplos disso mesmo séries de grande sucesso como *Sopranos, 24, Weeds, Nip/Tuck ou Lost*, para referirmos apenas algumas das mais conhecidas.

Vilões

Se o belo, o bom e o heroico são alguns dos atributos de muitos dos papéis que mais cativaram os espectadores ao longo da história do cinema, e que geraram inúmeras celebridades e estrelas, o certo é que também o lado negro e mau das personagens originou os seus ícones e ídolos. Alguns atores que,

de algum modo e de forma mais ou menos regular, encarnaram personagens maléficas são Kirk Douglas, Lee Marvin, Leo van Cleef, Anthony Perkins, Robert Mitchum ou, em tempos mais recentes, Jack Nicholson, Al Pacino, Robert de Niro ou Anthony Hopkins.

Uma breve história dos vilões no Cinema não pode deixar de fora o maior de todos: a própria Morte, que de modo literal, como em *Sétimo Selo* (1957), ou em versão paródica como *Last Action Hero* (1993), por exemplo, surge a praticar o mal. Também o Diabo ou alguma das suas personificações aparece em diversas histórias, das adaptações do clássico Fausto, de Goethe, a começar logo pela transposição de Friedrich Murnau (1926), passando pela animação da Disney *Fantasia* (1940), *Rosemary's Baby* (1968), *The Exorcist* (1973) ou *Angel Heart* (1987).

Também a propósito deste tipo de personagens, o cinema expressionista alemão nos oferece uma galeria de personagens cuja caraterização se afigura problemática. Em obras como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), *Nosferatu* (de 1922, uma variação do clássico de Bram Stoker, *Dracula*), a série Mabuse ou mesmo *Metropolis* (1927), existem várias personagens cuja classificação como vilões não deixará de fazer sentido, mesmo se, em alguns casos, haja algo de dúbio em tal definição.

Nos filmes de *gangsters*, que nos mostram a ascensão e queda do "little guy", o pequeno criminoso que conquistará e delapidará um poder que o domina, as personagens vivem as agruras do período da lei seca e trazem para o ecrã as lutas pelo poder, os tiros, o calão ou a glorificação do crime que levaria à instauração do código Hays (uma lista de 11 "don't" e 25 "be careful" que dizia o quê e como podia ser mostrado nos filmes). São foras da lei cuja vilania é, em certo sentido, indesmentível.

Se há figura histórica que no século XX encarnou a maldade e a vilania num grau que excede toda a compreensão ou complacência é Adolf Hitler. O regime nazi tornou-se para todos sinónimo da mais cruel e hedionda desumanidade. O cinema retratou de várias formas Hitler e o seu aparelho político, em diversos géneros cinematográficos. Destacamos aqui duas obras: *The Great Dictator* (1940), uma das obras-primas de Charles Chaplin, na qual o ditador alemão surge inteligentemente satirizado, e *Schindler's List* (1993), de Steven Spielberg, obra na qual o mal intolerável se concentra no detestável oficial nazi Amon Goeth.

Outras personagens que ao longo da história do cinema, no final do chamado período clássico americano, merecem ser destacadas a título de exemplo são o ameaçador reverendo Harry Powell que, em *The Night of the Hunter* (1955), persegue duas inocentes crianças em nome da avareza, o malvado Liberty Valence, do *western* de John Ford, *The Man who Shot Liberty Valence* (1962), magnificamente interpretado por Lee Marvin, ou o pérfido Norman Bates (1960) que protagoniza uma das obras maiores de Hitchcock, *Psycho* (1960).

Nos anos 70 e 80, o mal reinstala-se no cinema de terror, com vários vilões a tomarem conta dos medos de personagens e espectadores: Leatherface aterroriza todos com a sua motosserra em *Texas Chainsaw Massacre* (1974), Michael Meyers faz algo semelhante em *Halloween* (1978), de John Carpenter, Jack Torrence atormenta e ameaça a própria família em *The Shining* (1980), adaptação de Stanley Kubrick da obra de Stephen King, num papel inesquecível de Jack Nicholson, e Freddy Krugger invade os pesadelos de crianças e jovens em *Nightmare on Elm Street* (1984).

Outros personagens notáveis desta época são Alex Delarge, o prepotente protagonista do clássico de ficção científica *A Clockwork Orange* (1971), de Stanley Kubrick, exemplo maior da representação da violência extrema no cinema, a família Corleone a quem Coppola dedica a saga iniciada em 1972 com *The Godfather*, na qual, entre outros, juntaria atores como Marlon Brando, Al Pacino e Robert De Niro, Darth Vader, um dos vilões mais populares da *pop culture* e da história do cinema, que personifica o lado negro em *Star Wars* (1977), ou o psicopata Frank Booth representado por Dennis Hopper em *Blue Velvet* (1986), de David Lynch.

Durante os anos 90, são várias as personagens que integram a galeria de notáveis vilões, a começar por Hannibal Lecter, o requintadíssimo canibal em torno do qual gira toda a história de *Silence of the Lambs* (1991), interpretado de forma universalmente aclamada por Anthony Hopkins, John Doe, o *serial-killer* fanático e punidor de *Seven* (1995), interpretado por Kevin Spacey, ou, ainda, uma das figuras míticas da manipulação e do engodo, Keyser Soze, que o mesmo Spacey interpretou em *Usual Suspects* (1995).

Das adaptações de bandas desenhadas de super-heróis que se têm multiplicado nos últimos anos chegam-nos inúmeros super-vilões, de que destacaríamos Joker, o arqui-inimigo de Batman, possivelmente o mais popular de todos, mas também, com o intuito de demonstrar a diversidade, Galactus,

personagem devoradora de universos – no sentido literal – que nos dá bem a escala do mal e da destruição em algumas destas histórias.

Monstros, ETs e Robots

Se o bem e o mal, o heroísmo e a vilania, tendem a ser materializados em figuras humanas, vale a pena referir que a história do cinema e das suas personagens comporta igualmente uma notável galeria de seres cuja natureza sobrenatural ou artificial os demarca da humanidade ou com ela estabelece relações de contraste ou contiguidade. Demónios, fantasmas, mutantes, robots, androides, zombies, monstros e outros seres extraordinários habitam narrativas dos mais diversos géneros, sobretudo do fantástico, da ficção científica e do terror.

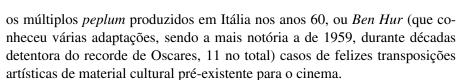
Eis alguns exemplos: os vampiros, que, de *Nosferatu*, de Murnau, à popular saga *Twilight* (2008), passando pelas versões da Hammer (*Dracula*, 1958) e por *Bram Stoker's Dracula* (1992), de Coppola, conheceram dezenas de incarnações; os lobisomens, que vão dos clássicos da Universal (*The Wolf Man*, 1941) à saga *Underworld* (2003); os robots, androides e ciborgues, que atravessam toda a história da ficção científica cinematográfica, de *Metropolis* (1927) à saga *Terminator* (1984), passando por *Forbidden Planet* (1956), *Westworld* (1973) e *Blade Runner* (1982); os extraterrestres, que marcaram a ficção científica dos anos 50 e a quem Spielberg dedicou um dos filmes mais populares de sempre (*ET The Extra-terrestrial*, 1982); os zombies, de quem podemos encontrar uma espécie de precursor no César de *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), mas que com *Night of the Living Dead* (1968) ganharam um protagonismo extraordinário; os *aliens*, com quem Ridley Scott iniciou uma das mais populares sagas de ficção científica/terror de sempre (*Alien*, 1979). Mas igualmente os médicos que viram monstros (caso de Dr. Jekill e Mr. Hyde, de que o super-herói Hulk é uma variação), golems (*O Golem*, 1920), múmias (*The Mummy*, 1932) e cadáveres que ganham vida (*Frankenstein*, 1931), ou gorilas e lagartos gigantes (*King Kong*, 1933, e *Godzilla*, 1954). E ainda seres da natureza que ganham uma espécie de vontade consciente para praticar o mal, como os pássaros de *The Birds* (1963), o tubarão de *Jaws* (1975) ou os dinossáurios de *Jurassic Park* (1993).

Adaptação

A história do cinema, e em particular do cinema narrativo, é, em grande medida, feita de adaptações de obras pré-existentes nos mais diversos meios. No início, as fontes de inspiração privilegiadas pertenciam à esfera da cultura erudita, em particular ao teatro e à literatura. Com o decorrer dos anos, outras fontes foram igualmente ganhando relevância, com a apropriação de obras pertencentes à *pop culture* e às mais variadas manifestações da criação humana a ser cada vez mais determinante: as séries de televisão, a banda desenhada e, em tempos mais recentes, os videojogos constituem disso alguns notáveis exemplos.

Recuando: o *film d'art* surge quando, a certa altura, na primeira década do século XX, se assume que o prestígio e valor de uma obra cinematográfica terá como fatores fundamentais a qualidade e o reconhecimento da matéria que lhe serve de base e dos recursos humanos que a criam. Surge em França a Société Film d'Art que se dedica à adaptação cinematográfica de grandes obras literárias, dos clássicos da antiguidade às obras-primas (à época, recentes) de Alexandre Dumas ou Victor Hugo. Para atingir tal objetivo são contratados colaboradores de renome como escritores, dramaturgos, encenadores, atores (entre os quais a maior estrela dos palcos teatrais da época, Sarah Bernhardt) e músicos (como o compositor Saint-Säens). A primeira sessão acontece em 1908 com *L'Assassinat du Duc de Guise*, mas, apesar do êxito relativo deste e de outros filmes, os elevados custos de produção farão com que a sociedade rapidamente se extinga, não passando de uma tentativa efémera de elevação artística do cinema.

A adaptação enquanto parte fulcral do processo criativo cinematográfico não é, ao contrário do que possa parecer, uma originalidade nem um exclusivo da indústria cinematográfica americana. O seu surgimento é bastante precoce na história do cinema e ocorre nos mais diversos contextos. As adaptações da Paixão de Cristo, por exemplo, ocorrem logo nos primeiros anos do cinema. Esta ligação à religião ou à mitologia e consequente apropriação das suas narrativas foi uma constante da história do cinema, como se pode ver pelas obras que a seguir, e apenas a título exemplificativo, se referem: *The Ten Commandments* (versões de 1923 e 1956), *Cleopatra* (1934) e *Samson and Delilah* (1949), de Cecil B. DeMille, *Os Nibelungos* (1924), de Fritz Lang, *Fausto* (1926), de Murnau, *A Paixão de Joana D'Arc* (1928), de Carl Dreyer,

os múltiplos *peplum* produzidos em Itália nos anos 60, ou *Ben Hur* (que conheceu várias adaptações, sendo a mais notória a de 1959, durante décadas detentora do recorde de Oscares, 11 no total) casos de felizes transposições artísticas de material cultural pré-existente para o cinema.

A todos estes filmes está ligada, de alguma forma, uma ideia de espetacularidade, uma dimensão tendencialmente épica. Tal facto leva-nos a afirmar que a propensão do cinema para a espetacularidade não é, ao contrário do que uma perspetiva mais curta poderia deixar intuir, um fenómeno recente e inaugurado por Hollywood, surgido da proliferação do *blockbuster* ou do desenvolvimento dos efeitos visuais. Basta lembrar, a título ilustrativo, a grande vaga de adaptações de épicos ocorrida em Itália, e não só, nos anos 10 e 20, para tal constatarmos: *Os Últimos Dias de Pompeia* (1913), adaptação do livro de Edward Bulwer-Lytton, escrito em 1834, e que conheceria várias adaptações cinematográficas ao longo do tempo, e *Quo Vadis*, escrito por Henryk Sienkiewicz em 1896, e adaptado em 1912 por Enrico Guazzoni (conhecendo ainda adaptações em 1925 e também, seguramente a mais famosa, em 1951, com Robert Taylor, Deborah Kerr e Peter Ustinov como protagonistas).

Estas adaptações inauguraram e lançaram o cinema épico enquanto tendência narrativa que, com oscilações de popularidade e variações temáticas, não mais cessou de ter o seu lugar na sétima arte. Logo em 1914, *Cabiria*, realizado por Giovanni Pastrone e escrito por Gabriele D'Annunzio, tornar-se-ia um fenómeno artístico e popular marcante, tendo inspirado Griffith na conceção e ambição do seu grandioso *Intolerance*, de 1916.

O já referido *Ben Hur* é outro exemplo de adaptação de um épico literário ao cinema: escrito em 1880, por Lew Wallace, foi transposto em 1925 por Fred Niblo para a MGM, mas é a versão de 1959, realizada por William Wyler e protagonizada por Charlton Heston, que se torna um clássico incontornável.

A literatura serve, portanto, como inspiração ao cinema nos mais diversos contextos e géneros: romance, drama, ficção científica ou policial são alguns exemplos da profícua relação entre estas artes. Tanto as grandes obras como as obras de culto não escaparam ao ecrã de cinema e à voracidade criativa e comercial da sétima arte. Autores como Charles Dickens conheceram inúmeras adaptações de obras suas, assim como Tolstoi (cujo monumental *Guerra e Paz* conheceu, entre outras, uma adaptação muito popular em 1956, com Audry Hepburn e Henry Fonda, e cujo *Anna Karenina* conheceu múltiplas transposições), Dostoievsky (o seu *Crime e Castigo*, por exemplo, foi adap-

tado em 1923 por Robert Wiene e teve outra versão em 1935, com Peter Lorre) ou Melville (cujo *Moby Dick* foi levado ao ecrã por John Huston em 1956), nem sempre com resultados igualmente conseguidos, é certo.

Igualmente relevantes parecem-nos ser as adaptações de dois géneros literários usualmente tidos como menores, mas que se revelaram preponderantes em determinados momentos e circunstâncias. Por um lado, nos anos 40, não se pode ignorar a corrente *hard-boiled*, que com as suas histórias de crime, paixão e traição alimentou parte significativa da produção de *film noir*. Por outro lado, a ficção científica é, desde as obras dos fundadores Júlio Verne e H. G. Wells, passando por nomes como Philip K. Dick, Isaac Asimov ou Ray Bradbury, um género que, em tempos recentes, tem conhecido uma progressivamente crescente influência comercial e narrativa no cinema contemporâneo.

Já as chamadas *pulp magazines* (cujo nome se deve ao papel de baixa qualidade em que eram impressas), bem como a banda desenhada, são duas outras fontes de enorme relevância para o cinema (sobretudo nos géneros de ação e aventura, mas igualmente de mistério, fantasia, ficção científica ou *western*, por exemplo), quer histórica quer contemporaneamente. Personagens como Tarzan (surgido em 1912, e tendo sido seguramente uma das figuras mais vezes encarnada no cinema), Zorro (que, tendo surgido em 1919, conheceu logo uma adaptação em 1920, com Douglas Fairbanks, uma entre muitas), Buck Rogers (criado em 1928, com um *serial* cinematográfico em 1939), Conan, o Bárbaro (criado em 1932, com várias adaptações nos anos 80 e uma em 2011), Flash Gordon (surgido em 1934, com três serials em 1936, 1938 e 1940, e uma longa em 1980), ou John Carter from Mars tiveram a sua origem nas pulp magazines, e conheceram em vários casos adaptações cinematográficas, tanto na forma de longa metragem quanto nos famosos *serials* dos anos 30.

Igualmente objeto de adaptação para longa metragem e para *serial* foram as personagens de banda desenhada, em especial os super-heróis surgidos na indústria dos *comics* americanos. De Superman aos X-Men, de Hulk a Batman, do Capitão América ao Quarteto Fantástico, são inúmeros os exemplos de transposição destas personagens para o cinema. Historicamente, merecem particular destaque as adaptações de *Superman* (Richard Donner, 1978) e de *Batman* (Tim Burton, 1989), casos de grande sucesso crítico e comercial que precedem a vasta corrente de adaptações recentes que esta arte tem conhecido, fenómeno que começa a ser extensível aos videojogos.

Quanto ao teatro, também ele foi, como referimos, uma fonte fundamental de material narrativo para o cinema. Das inúmeras adaptações que se podem encontrar, destacamos apenas dois casos que nos parecem suficientemente emblemáticos: por um lado, a importância das peças da Broadway, num registo mais leve e *mainstream*, como matéria de base de muitos musicais dos anos 30 de Hollywood; por outro, as inúmeras adaptações das obras de Shakespeare, nos mais diversos tons e contextos, de que destacamos os trabalhos de Orson Welles (*MacBeth*, de 1948, e *Othello*, de 1952), *Julius Caeser* (1953), de Joseph Mankiewicz, com Marlon Brando e James Mason, ou as leituras mais ousadas de Baz Luhrmann (*William Shakespeare's Romeo and Juliet*, de 1996) e de Julie Taymor (*Titus*, de 1999, e *The Tempest*, de 2010).

Num registo menos comum do que a convencional adaptação, cabe ainda uma nota para outras formas de colaboração entre escritores e cineastas como sejam as efetuadas no período da *nouvelle vague*, e nas quais a ideia de adaptação é levada num outro sentido, apostando-se numa relação criativa mais próxima e cúmplice entre ambos os intervenientes. São disso exemplo as colaborações entre Alain Resnais e os escritores Marguerite Duras e Alain Robbe-Grillet, pertencentes ao movimento do *nouveau roman* (cujo programa criativo assentava numa profunda experimentação e disrupção das convenções da narrativa literária clássica, o que aliás se nota nos filmes a que estas parcerias deram origem). Duras escreveu *Hiroshima, meu Amor* (1959), a primeira longa metragem de Resnais, obra fundamental da *nouvelle vague*, ao passo que Robbe-Grillet fez, com Resnais, de *O Último Ano em Marienbad* (1961) uma das peças mais intrigantes e inqualificáveis da narrativa cinematográfica alguma vez criadas.

Sociedade

Religião

A relação entre cinema e religião ao longo da história é bastante precoce e nem sempre pacífica. A Paixão de Cristo, e outros episódios bíblicos, é não apenas um dos motivos narrativos mais vezes retomado ao longo da história do cinema, como um dos temas privilegiados nas produções dos primeiros anos. Filmes como *The Last Temptation of Christ* (1988), de Marin Scorsese, ou *The Passion of the Christ* (2004), de Mel Gibson, notabilizaram-se pela

controvérsia que envolveu as suas abordagens menos ortodoxas da existência de Jesus.

Outros filmes americanos de temática religiosa que merecem referência pela dimensão que vieram a adquirir na história do cinema são, por exemplo, *The Bible* (1966), de John Huston, ambicioso projeto que retrata a existência da humanidade e do universo segundo a perspetiva bíblica; *Ben Hur* (1959), um dos mais marcantes épicos da história do cinema, durante décadas a produção com mais Oscares conquistados (onze em doze nomeações); *The Robe* (1953), o primeiro filme em *cinemascope*; ou *The Ten Commandments*, um dos mais aclamados épicos bíblicos, realizado por Cecil B. DeMille em duas versões (1923 e 1956). A propósito da produção de épicos, refira-se que os anos 1910/20 foram igualmente fundamentais, com a produção das primeiras versões de *Quo Vadis?* (1912 e 1924) e *Ben Hur* (1925), bem como do clássico de Griffith, *Intolerance* (1916).

Se a relação do cinema americano com a religião consiste, apesar dos momentos de controvérsia que por vezes ocorrem, numa transposição mais ou menos conservadora dos textos bíblicos, o cinema europeu estabeleceu com este tema uma relação mais complexa e variada. Luís Buñuel fez da crítica e da desmontagem dos dogmas religiosos o programa de parte da sua obra, em filmes como *Viridiana* (1961), por exemplo, por vezes no limite da iconoclastia. Pier Paolo Pasolini assinou em *Evangelho Segundo São Mateus* (1964) uma das mais insólitas e surpreendentes adaptações do texto bíblico, com um estilo bruto, bem contrastante com o glamour usual das produções americanas. Bresson reivindicou para a sua obra e para o cinema um ascetismo que parece imbricar ética e estética, estilo e substância, tornando-se a dimensão espiritual da sua obra uma das maiores influências do cinema posterior. Andrei Tarkovsky não cessou de perseguir a transcendência e a dimensão espiritual ao longo de toda a sua obra, tendo mesmo teorizado sobre esse tema. Kubrick assinou em *2001 – A Space Odyssey* um filme que, no dizer do próprio realizador, pretendia ser a mais completa aproximação à ideia de Deus. Bergman, por seu lado, colocou a experiência religiosa, sob diversas modalidades, no cerna da sua obra, destacando-se a relação com a morte como objeto de reflexão em *O Sétimo Selo* (1957). A relação com a fé, o inexplicável e o miraculoso é a matéria de que se faz *A Palavra* (1955), obra incontornável de Dreyer em torno da dimensão religiosa da existência, que Lars VonTrier,

em *Ondas de Paixão* (1996), ou Carlos Reygadas, em *Luz Silenciosa* (2007), revisitaram em clara alusão à obra do mestre dinamarquês.

Juventude

O cinema foi-se aproximando, ao longo da sua história, cada vez mais dos estratos etários mais baixos, ao ponto de atualmente os públicos infantil e juvenil serem claramente predominantes. Também ao nível temático a relação do cinema com a juventude e a infância foi conhecendo diversos matizes. A animação, por exemplo, foi vista muito frequentemente como um género infantil ou juvenil, assim como a fantasia. Mas há outros aspetos que vale a pena reter: as crianças desempenham um papel fundamental no cinema neo-realista italiano, como se pode ver em obras como *Roma, Cidade Aberta, Ladrão de Bicicletas* ou *Alemanha, Ano Zero*; a adolescência e a juventude e a sua irreverência típica são assuntos recorrentes no cinema da *nouvelle vague*, como se pode ver em filmes como *Os 400 Golpes, O Acossado* ou *Pedro, o Louco*.

Nos Estados Unidos, antes da *nova Hollywood* ter criado filmes sobre a cultura juvenil, como *Easy Rider* ou *The Trip*, ou para um público juvenil, como *Jaws* e *Star Wars*, as angústias, dores e conflitos da adolescência já haviam sido tratados, de forma mais alusiva ou mais explícita, em obras como *The Wild One* (1953), *Blackboard Jungle* (1955), *East of Eden* (1955) ou *Rebel Without a Cause* (1955). A relação de identificação das crianças com os heróis é também um tema recorrentemente tratado. Damos aqui três exemplos de períodos e com caraterísticas bem distintos: *Shane* (1953), o western clássico de George Stevens, *Last Action Hero* (1993), a paródia de ação de John McTiernan, e *Kick-Ass* (2010), o anti-filme-de-super-heróis, de Matthew Vaughn. Numa abordagem mais controversa e centrada na violência moral e gráfica, temos filmes como *Kids* (1995) ou *Trainspotting* (1996), duas obras que, nos anos 90, nos quiseram mostrar um lado mais negro da juventude urbana, muitas vezes oculto ou silenciado.

Erotismo

O erotismo, a sensualidade e demais aspetos relacionados com a vivência sexual e os valores que a enquadram foram temas frequentemente abordados

no cinema, ou não se tratasse de um meio tão dado ao voyeurismo, ao exibicionismo e à escopofilia, caraterísticas que tanta teorização mereceram. São inúmeras as figuras e obras que a este propósito mereceriam referência, mas deixamos apenas alguns casos a título de exemplo. Mae West ou Jean Harlow tornar-se-iam famosas pelos papéis de loiras profundamente erotizadas que desempenharam nos anos 30. De igual modo, temos em Marlene Dietrich a encarnação mais completa da mulher dominadora e irresistível.

Não nos podemos esquecer também da forma como certos géneros fizeram sobressair o erotismo nas personagens femininas, muitas vezes, devido ao código de produção vigente, de forma alusiva e insinuada, como sucede no *film noir* dos anos 40 e 50. Na composição dessa figura de todas as perdições e intrigas que é a *femme fatale*, destacam-se atrizes como Lauren Bacall, Lana Turner ou Gene Tierney. Mas, a partir da década de 70, outros géneros como o filme de terror, com as suas jovens e esbeltas protagonistas a serem muitas vezes vítimas de uma espécie de ataque punitivo, ou subgéneros como o *sexploitation*, assentam em mais ou menos grande medida nestas questões.

Igualmente digno de nota é o escândalo que rodeou a participação de Jane Russell em *The Outlaw*, produzido e realizado por Howard Hughes, filme concluído em 1941, mas cuja exibição só teria lugar em 1946, por, alegava a comissão de aprovação, "romantizar o crime e a imoralidade". Entre os motivos para essa recusa de autorização contava-se a carnalidade da personagem de Rio, de que se destacam os efeitos de um sutiã especialmente concebido por Hughes para a atriz.

De referir ainda como exemplo de relação profissional especial entre um realizador e algumas das mais importantes atrizes do seu tempo, a colaboração (muitas vezes tempestuosa) entre Alfred Hitchcock e diversas estrelas de Hollywood, ainda que aqui se trate sempre de um erotismo discreto, elegante, subtil: Grace Kelly, Ingrid Bergman, Tippi Hedren, Kim Novak, Eva Marie Sant ou Janet Leigh são alguns exemplos de uma sensualização do cinema do mestre britânico.

Já no cinema americano pós-clássico, a sexualidade tornou-se uma recorrência temática e, no contexto libertário da *nova Hollywood*, são vários os exemplos disso mesmo, destacando-se, pela exibição explícita de imagens sexuais ou eróticas, *The Graduate* (1967) e *Easy Rider* (1969).

Fora do cinema americano, nas cinematografias europeia e internacional em geral, este tema seria igualmente alvo de inúmeras abordagens, umas

vezes mais subtis, outras mais provocadoras, com o recurso muitas vezes a situações-limite do ponto de vista narrativo e iconográfico, através das quais os realizadores procuram que o público se confronte com a ordem moral vigente. Desde a *nouvelle vague* que uma percepção e uma prática mais libertária do cinema se instaurou, tendência que o cinema de autor igualmente acolheu na sua praxis criativa. Alguns títulos que podem constituir uma espécie de fio condutor desta temática: *E Deus Criou a Mulher* (1956) e *Barbarella* (1968), de Roger Vadim, *O Desprezo* (1963), de Jean-Luc Godard, *Blow-Up* (1966), de Michelangelo Antonioni, *Belle de Jour* (1967), de Luis Buñuel, *O Último Tango em Paris* (1972), de Bernardo Bertolucci, *O Império dos Sentidos*, de Nagisa Oshima (1976), ou a *trilogia da vida* de Pasolini, em meados dos anos 70.

Desde os anos 90 que a representação explícita das relações sexuais se tem tornado um motivo visual frequente, sobretudo no cinema de autor e no cinema independente. Exemplos: *Os Idiotas* (1998), de Lars Von Trier, *Intimidade* (2001), de Patrick Chéreau, *Irreversível* (2002), de Gaspar Noé, *Nine Songs* (2004), de Michael Winterbottom, *Batalha no Céu* (2005), de Carlos Reygadas, *Shortbus* (2006), de John Cameron Mitchell ou *A Serbian Film* (2010), de Srdjan Spasojevic. Já no cinema *mainstream*, assiste-se a um recurso cada vez mais discreto à nudez, não se devendo, porém, esquecer um dos momentos mais famosos do erotismo no cinema: o descruzar de pernas de Sharon Stone em *Basic Instinct* (1992).

Feminino

O cinema é, como todas as artes, uma forma de expressão que, abrindo-se a toda a latitude criativa, não deixa de espelhar e ser condicionado pelas circunstâncias em que a sua produção ocorre. Falar do feminino no cinema ou do cinema no feminino pode ser visto como mais uma forma de diminuir o papel da mulher na criação cinematográfica. Parece-nos, contudo, que não será desadequado referir alguns nomes, figuras ou momentos que, por um ou outro motivo, fazem sobressair a iconografia feminina no contexto da sétima arte. Se começarmos pelas personagens, vemos que as protagonistas tendem a ser secundárias em relação às personagens masculinas e que, quando ganham especial relevo, tal acontece mais nuns géneros do que noutros: mais no drama do que no filme de ação, por exemplo. Assim, para além das donzelas, donas

de casa e *femmes fatales* que nos habituámos a ver, talvez mereça destaque, pela forma intrusiva como a figura feminina se manifestou em géneros tipicamente masculinos, personagens como a Vienna de Joan Crowford em *Johnny Guitar* (1954), a tenente Ripley de Sigouney Weaver na saga *Alien* (1979) ou a Lara Croft que Angelina Jolie transportou dos videojogos para o cinema.

Quanto ao papel da mulher no campo da realização, podemos constatar que ele foi ao longo da história do cinema bastante diminuto, com os casos de sucesso ou notoriedade a escassearem claramente. Podemos referir casos como a experimentalista Maya Deren, a controversa Leni Rieffenstahl ou a documentarista Agnés Varda, mas poucos mais são os casos de extraordinário protagonismo criativo ao longo do tempo. Para se ter uma ideia mais exata deste estado de coisas, basta constatarmos que a primeira mulher a vencer um Oscar de melhor realização foi Katheryn Bigelow, em 2008, pelo filme *The Hurt Locker*.

Já no que respeita ao estrelato, é certo que o protagonismo feminino foi desde relativamente cedo na história do cinema tido como fator fundamental para o sucesso de muitas obras. Podemos destacar alguns nomes do período do cinema mudo que inauguraram uma longa tradição de divas adoradas pelo público: Theda Bara, Greta Garbo, Gloria Swanson ou Louise Brooks são alguns desses casos. Durante o período clássico de Hollywood, o endeusamento das estrelas atingiu talvez o seu auge. Nomes como Marlene Dietriech, Marylin Monroe, Lauren Bacall, Audrey Hepburn ou Ava Gardner contam-se como paradigmáticos dessa cultura de veneração universal. Com a *nouvelle vague*, as estrelas surgem de modo mais informal e quase prosaico: Brigitte Bardot, Anna Karina ou Delphine Seyrig são alguns dos casos.

Já no que respeita aos géneros, note-se a existência do melodrama como o expoente maior dos chamados *women's pictures*, com as suas tramas de grande densidade emocional destinadas ao público feminino, ou das *scream queens* no cinema de terror, com as suas inúmeras variações do motivo narrativo e iconográfico da bela e do monstro. Ainda no que toca aos géneros, se é certo que o cinema de ficção foi, no que respeita à realização, um território eminentemente masculino, já a animação, o documentário e o cinema experimental se revelaram, muito frequentemente, contextos nos quais a autoria feminina encontrou particular acolhimento.

Política

União Soviética

O regime comunista implementado na União Soviética com a revolução de 1917 relacionou-se de forma extrema com o cinema: primeiro, um inegável apoio à experimentação; depois, a imposição de uma ortodoxia temática e estilística a partir do momento em que o realismo socialista é instaurado como estética oficial. Ainda assim, em qualquer destas circunstâncias, convém referir que o cinema se encontrou sempre ao serviço da ideologia comunista, privilegiando a representação do proletariado e a luta de classes em alguns dos mais notáveis filmes da história do cinema.

Para o líder Lenine, o cinema é a mais importante das artes e o meio principal de educação da imensa população iletrada do país, tendo, em 1919, fundado, com a mulher, a Escola de Cinema de Moscovo, a primeira do mundo. Com o propósito de levar o conhecimento (e a ideologia, naturalmente) a todos os pontos do país, são criados os comboios da *agit-prop* (agitação e propaganda), os quais permitiam filmar, montar e exibir filmes em qualquer ponto do país. Dziga Vertov, um dos mais importantes cineastas soviéticos participou nestas ações, em especial com a série dos anos 20, em 23 partes, *Kino-Pravda*.

A relação estreita, e por vezes problemática, entre o cinema e o regime político comunista pode ser atestada em diversas instâncias e em múltiplos níveis: nas experiências levadas a cabo por Kuleshov, que invertia, através da montagem, a mensagem de filmes como *Intolerance*, de Griffith; nas séries de filmes de celebração da revolução de Outubro, como *A Greve* (1925), a primeira longa metragem de Eiseinstein, ou *Outubro* (1927), do mesmo realizador; nas acusações de formalismo dirigidas contra Eisenstein ou Vertov e que obstaculizaram as suas carreiras, em consequência da imposição por Estaline, em 1927, do realismo socialista como doutrina oficial do regime.

Fascismo

Em Itália, durante o fascismo, o cinema foi igualmente tido como um fator politicamente decisivo. Para Mussolini, este seria a arma mais poderosa do século XX. O cinema escapista produzido até ao advento do neo-realismo em

meados da década de 1940 é bem o sinal dos objetivos de propaganda que permeavam a produção cinematográfica de então. A elevada relevância que Mussolini atribuía ao cinema levou-o a decidir-se pela abertura do Centro Sperimentale di Cinematografia, em 1935, a primeira escola da europa ocidental, e pela criação dos célebres estúdios da Cinecittá em 1937.

II Guerra Mundial

Tanto nos anos anteriores à segunda guerra mundial como no período do conflito, o cinema teve na Alemanha um papel fulcral. Joseph Goebbles, o ministro da propaganda nazi e um reputado cinéfilo, toma a seu cargo a produção cinematográfica do país. Antes de, em 1942, nacionalizar o cinema alemão, classificara já vários filmes como degenerados, impedindo a sua exibição, e apostara ainda na produção de vários filmes de propaganda anti-semita, de entre os quais *O Judeu Süss*, de 1940, será o mais famoso.

Nome que para sempre ficará ligado a este contexto da história do cinema é o de Leni Riefenstahl, cujas acusações de conivência com o regime nazi continuam envoltas em inacabável controvérsia, tendo, para a produção das suas obras maiores, disposto de extraordinárias condições. Para *O Triunfo da Vontade* (1935), pôde contar com financiamento ilimitado, uma vasta equipa de dezenas de elementos, trinta câmaras e várias plataformas, rampas e elevadores para filmar o congresso do Partido Nazi em Nuremberga em 1934, permitindo-lhe extraordinários planos panorâmicos das massas e contrapicados dos oradores, entre os quais o endeusado Hitler. O filme esteve oito meses em montagem. Para fazer *Olímpia* (1938), por seu lado, dispôs de dezoito meses de pós produção e o recurso a tecnologia como as teleobjetivas e o *slow-motion*, fazendo deste documentário sobre os Jogos Olímpicos de Berlim de 1936 um modelo constantemente imitado no futuro.

Mas a segunda guerra mundial foi cinematograficamente relevante não apenas do lado nazi. O esforço de propaganda assumido pelo governo e pela população americana chegou igualmente ao cinema e manifestou-se nos mais variados géneros, do documentário, onde se destaca a série *Why We Fight*, de 1942/45, que teve em Frank Capra o seu principal mentor e realizador, à animação (*Der Fuehrer's Face*, de 1943, da Disney, é um dos casos mais emblemáticos), à comédia, onde se destaca *The Great Dictator* (1940), de

Charles Chaplin, ou ao drama, sendo *Casablanca* (1942) o mais amado dos filmes feitos a este propósito.

Outra das consequências da ascensão do nazismo na Alemanha foi o êxodo de técnicos e artistas da Europa central em direção a Hollywood. É bem sabido que em larga medida aquilo que o cinema americano foi ao longo do seu período clássico se deve aos múltiplos contributos de realizadores e diretores de fotografia europeus de notório talento que, pelas mais diversas razões, mas sobretudo políticas, trocaram o velho continente pelo novo mundo. Em especial, podem-se indicar os nomes de cineastas tão determinantes como Fritz Lang, Friedrich Murnau, Max Öphuls, Billy Wilder, Douglas Sirk ou Michael Curtiz. Cada um a seu modo, desempenhariam um papel de especial relevo na indústria cinematográfica americana, continuando e confirmando as carreiras iniciadas nos seus países de origem (como sucedeu com Lang, a quem Adolf Hitler e Joseph Goebbles convidaram para a realização de filmes para o partido nacional-socialista, convite prontamente recusado por Lang e a que se sucedeu o seu exílio em França e posteriormente nos Estados Unidos).

Num apontamento paralelo, refira-se que as raízes europeias do cinema americano vão para lá deste êxodo de técnicos e autores em fuga ao nazismo. Na génese dos grandes estúdios americanos estão invariavelmente imigrantes judeus provenientes de diversos países da Europa Central. São eles que fundarão o *studio system* como o conhecemos, com as suas *five big majors* (Paramount, MGM, Twentieth Century-Fox, Warner Bros e RKO/Radio Keith Orpheum) e *little three majors* (Universal, Columbia e United Artists). Durante décadas (e, em vários casos, até à atualidade) seriam estes os estúdios a repartir o domínio da indústria americana e do mercado mundial, com os seus filmes típicos e os rostos familiares.

Grande Depressão

A Grande Depressão é um outro período que, do ponto de vista social e político, tem um papel de relevo na história do cinema, em particular, por maioria de razão, na do cinema americano. Este período de penúria e mesmo de desespero foi retratado em várias obras e géneros cinematográficos. Um dos títulos que melhor capta o espírito e a sensibilidade do período em questão é, seguramente, *The Grapes of Wrath*, a obra prima de John Ford (de 1940). Mas o realizador que no conjunto da sua obra mais bordou este tema foi Frank

Capra, entre outros no perpetuamente aclamado *It's a Wonderful Life* (1946), epítome da comédia otimista e do heroísmo quase inocente que ficaram associados ao trabalho do realizador. No que respeita aos géneros, o musical, com filmes como *42nd Street* (1933) ou *Gold Diggers of 33* (1933), e o filme de *gangsters*, com obras como *The Public Enemy* (1931) e *Scarface* (1932), contam-se entre os que, em tom distinto, melhor retratam a era em questão.

Hollywood blacklist

O McCarthysmo é outro dos fenómenos políticos mais relevantes da história do cinema americano. A ação da House Committee on Un-American Activities (HCUA), uma comissão de investigação de atividades antiamericanas, tem como pano de fundo as alegações do senador Joseph McCarthy da existência de simpatizantes e espiões comunistas nas mais altas instâncias do governo americano (embora McCarthy nunca tenha sido responsável ou pertencido à HCUA). Por esta altura, entre finais dos anos 40 e inícios dos anos 50, assiste-se à denúncia e despedimento de diversos artistas e técnicos tidos como simpatizantes comunistas, sendo afetados mais de 300 intervenientes na indústria de entretenimento americana. O início desta *lista negra* tem lugar com os chamados "dez de Hollywood", um grupo de guionistas e realizadores cujo acesso à profissão foi negado depois de se terem recusado a testemunhar perante a HCUA sobre as suas ligações ao Partido Comunista Americano.

Guerra Fria

À grande depressão, à segunda guerra mundial e ao McCarthysmo podemos juntar dois outros acontecimentos que marcariam o final e o seguimento do período clássico de Hollywood. Em primeiro lugar, a Guerra Fria. O clima de tensão e catástrofe iminente de um mundo política e ideologicamente polarizado de modo radical haveria de servir de pretexto temático e narrativo para aquela que pode ser tomada como a idade de ouro da ficção científica cinematográfica: a década de 50. Os incontáveis filmes de invasões alienígenas tomaram muitas vezes os seres extraterrestres como uma espécie de alegoria para o receio constante de um conflito nuclear à escala global, despoletado pela ofensiva ou mesmo pela invasão comunista proveniente da União Soviética e dos seus aliados do Bloco de Leste. Filmes como *The Day the Earth*

Stood Still, de Robert Wise (1951), *When Worlds Collide*, de Rudolph Maté (1951) ou *Invasion of the Body Snatchers*, de Don Siegel (1956), são títulos que se tornaram clássicos demonstrativos desta alegorização da ficção cinematográfica.

Guerra do Vietname

Em segundo lugar, é importante referir, já no período da Nova Hollywood, aquele que se tornaria um dos conflitos bélicos mais traumáticos da nação americana, a Guerra do Vietname. Esta haveria de estar na origem, juntamente com o *caso Watergate*, de uma série de filmes que, de forma mais alegórica ou mais explícita, abordam os traumas políticos da nação durante este período. O final dos anos 60 e os anos 1970 tornam-se então uma época que vê surgir inúmeros projetos cinematográficos de repercussão cultural fortemente politizada, desde as abordagens mais ou menos libertárias e controversas de filmes como *Easy Rider* ou *Midnight Cowboy* (ambos de 1969) aos filmes de denúncia de conspirações congeminadas no lado mais obscuro da nação política, como *The Parallax View*, de Alan J. Pakula, de 1974, *Three Days of the Condor*, de 1975, e *All the President's Men*, de 1976, de Sidney Pollack, ou *The Conversation*, de Francis Ford Coppola, 1974.

Bibliografia

AA. VV. (1998). *Historia General del Cine*, 12 volumes. Madrid: Catedra.

Cousins, Mark (2005). *Biografia do Filme*. Lisboa: Plátano.

Grainge, Paul; Jankovich, Mark & Monteith, Sharon (2008). *Film Histories*. Edinburgh University Press.

Kemp, Philip (2011). *Cinema: The Whole Story*. Londres: Thames and Hudson.

Noriega, J. L. Sánchez (2002). *Historia del Cine*. Madrid: Alianza Editorial.

Nowell-Smith, Geoffrey (Ed.) (1996). *The Oxford History of World Cinema*. Nova Iorque: Oxford University Press.

Parkinson, David (2012). *History of Film*. Londres: Thames and Hudson.

Thompson, Kristin & Bordwell, David (2003). *Film history: An Introduction*. Boston: McGraw-Hill.